Előzetesek: Dune 2000, King Quest 6, Daikatana, Sin

CD GURU

HÍREK
ELŐZETESEK
BEMUTATÓK

1998/3

Castrol Honda Superbike
Jaggernaut Corps
Demonworld
War Planets
Emergency
Sim Safari
Rune War
Neophyte
Real Golf
Survival
Witcher
GP 500
UBI F1

995 Ft

F15
Seven Years War
Armor Command

Poszter mellékleten: F22 Raptor, Tiberium Sun

TARTALOM JEGYZÉK

1998/3

Kiadja az Új Guru Lapkiadó Kft.
Postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu
http:\\gamez.pganet.hu

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Harangozó Csongor
Környei Krisztian
Médiamanager:
Szakács Gábor
Terjesztés:
Kovácsné R. Beatrix
Tördelőszerkesztő:
Laza
Megjelenik kéthavonta
Ára: 995 Ft.

Megrendelhető kizárólag
a szerkesztőség címén,
illetve megvásárolható Budapesten
és vidéken a nagyobb
számítástechnikai üzletekben.

Terjeszti a
HIRKER Rt., NHRT
ISSN 1218 - 9502

A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
József krt. 59-61. II. 8a
Tel.: 117-8109

Előfizetési díj 1 évre:
5.250 Ft.

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

A lapban megjelent szöveges és
illusztrációs-, valamint a CD-n
található anyagok átvétele, másolása,
illetve újrafelhasználása csak a kiadó
engedélyével lehetséges.

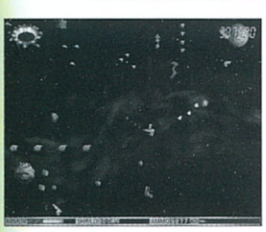
A CD-n lévő szoftverek által indirekt
módon okozott károkért, a kiadó
nem vállal felelősséget!

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

NEWS LINE

4 Profitania
Viva Football
5 Road to Moscow
Blood 2
Virtual Surgeon: Open Heart
Wreckin Crew
Urban Assault
6 Apache Havoc
Motocross Madness
7 Ancient Evil
Burnout
Diablo 2

JAGGERNAUT COPRS



HW-SW

24 Hirek, érdekességek
a nagyvilágból
26 Utility csokor

POSZTER MELLÉKLET
F22 Raptor, Tiberium Sun

PREVIEW

30 King Quest 6
31 Dune 2000
32 Daikatana
34 Sin

DEMO CORNER

8 Seven Years War
9 Jack Orlando
10 Mysteries of the Sith
11 NBA Live 98
11 War Planets
12 Real Golf
12 Patrick Polly Swooshball C.
13 Castrol Honda
14 Deadlock 2
15 Emergency
16 SimSafari
16 DemonWorld
21 GP500
22 UBI F1
28 The Isle of Four Winds
28 Witcher
29 Jaggernaut Corps
29 Neophyte

NEWS LINE

* John Carmack bejelentette, hogy mission pack helyett a Quake harmadik részének elkészítésére koncentrálják erőiket.

* Megjelent a Dark Reign expansion lemeze, a Rise of the Shadowhand.

* A Starbreeze Studios egy gyönyörű 1st-person szerepjátékot készít, Sorcerer néven.

* A JTS az Atari minden vagyonát eladta a Hasbro Interactive-nak ötmillió amerikai dollárért.

* Az Electronic Arts öt éves szerződést írt alá World Championship Wrestling (WCW) adaptációs jogainak megvásárlásáról.

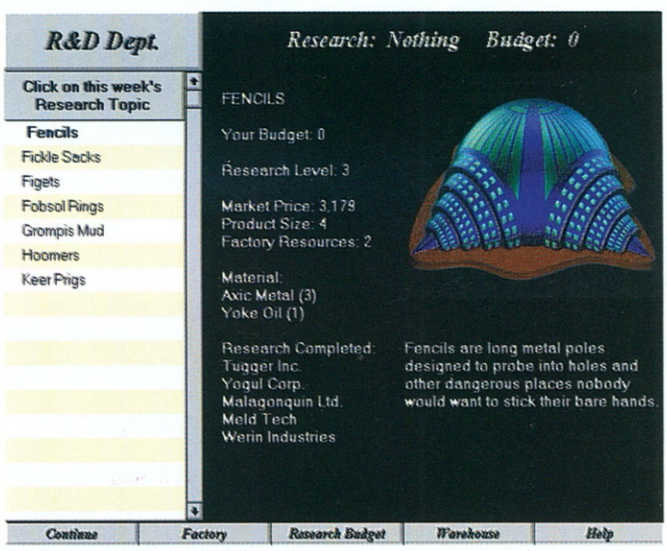
* Az idei tavasz legnagyobb durranása vitathatalanul a Dune2000 lesz, de a készülő Commandos: Behind Enemy Lines is megérdemel némi figyelmet. Ebben a második világháborús stratégiában egy szövetséges kommandóval kell majd a német hadsereget aprítanunk. A harcok négy valós helyszínen zajlanak majd, lélegzetelállító grafikával megrajzolt terepen.

* A 3DO '98-as tervei: Might And Magic VII., Might And Magic On-Line, Uprising II., Meridian 59 Renaissance, Heroes of Might And Magic III., Third Domain. Le vagyok nyűgözve.

* Készül a Dungeon Keeper 2. A Bullfrog programozó csapatának a legnagyobb feladatot az On-line, Internetes játékrész kidolgozása jelenti. A grafikát is igazítják a kor követelményeihez, ezért elsősorban a 3D gyorsítókra készítik, és teljes egészében modellezett polygon kreatúrákra cserélik az első rész sprite alapú szörnyeit.

Proftania

Ha azt mondom LavaMind, akkor vagy értetlenül néztek rám, vagy azonnal rávágjátok: Zapitalizm! Akik ez utóbbit teszik, nagyjából tudhatják, már mire számíthatnak. A Profitania mint a címe is mutatja a profit világába vezet. Ez alkalommal azonban nem reális, valós világban vethetitek magatokat az üzleti élet mélységes bugyraiba, hanem egy föld alatti birodalom vár. A cég szerint a túlzottan könnyűre sikeredett Zapitalzm után, ideje egy kicsit emelni a szintet, ezért ez a darab jóval komplexebb lesz. Itt is rád hárul a nyersanyag beszerzése, ezután a jönnek a raktározás, majd az értékesítés feladatai, a kutatás, a PR feladatok, az adózás és így



tovább. Ahhoz képest, hogy ugyanakkor "családi" programnak is szánják, valóban elég sokrétű, csak félő, hogy kissé száraz lesz.

Viva Football

A Virgin Interactive nem hagyja cserben a foci szerelmeseit és nyárra, egészen pontosan júniusra kiadja a Viva Football-t. A program minden tekintetben igazodik az idei év követelményeihez. A nagyfelbontású 3D grafika, a gyorsaság és az animációk minden igényt kielégítenek majd. A különleges irányításrendszer pedig tökéletesen a játékos kezeibe helyezi a lövéseket, passzokat és cseleket. A Viva Football hosszú

távú kihívást ígér, mert a hírek szerint kipróbálhatjátok majd az 1962-1998 közti időszak összes nemzetközi csapatát, és történelmi mérkőzéseket játszhattok le újra. Ez számadatok formájában is megdöbbentő, hiszen csaknem ezer csapatot és több mint tizenhatezer játékost jelent. Mindezek felett a stadionok száma meghaladja a háromszázat. A Crimson team munkájának gyümölcsét a sport szimulátorok rajongói biztos nem hagyhatják ki.

Blood 2

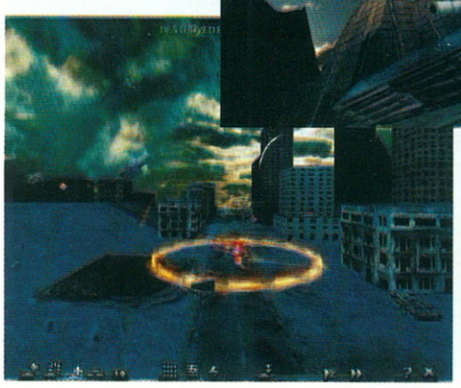
Őszre készül el a Blood második része. Nem tudom labdába rúghat-e a Quake 2 és az Unreal mellett, de az az igazság, hogy a 1st person shooter mániások úgysem fogják kihagyni. Annál is inkább, mert a Blood 2 már új engine-nél készül. Az ígéretek a szokásos reklámszövegek: színes, dinamikus fényhatások, üveg- és vízeffektek, reális árnyjáték, stb.

Akik játszottak az első résszel, biztos emlékeznek arra, hogy Caleb szerepében aprították a jónépet. A történet végül is folytatódni fog, ott ahol abbamaradt, csak most még három kiválasztottat támasztanak föl, hogy szembeszálljanak a gonosszal, ezért a játékosok négy karakter közül választhatnak. Különlegesség hogy egy nyolcszintű missziót végigjátszhattok majd négyen, egymást segítve is. A single módban harminc küldetést terveznek, és remélhetőleg az "ölj meg mindenkit és juss ki gyorsan" feladatokat, nagyobb kihívást jelentő problémahelyzetekkel váltják fel. Persze nem kell beijedni, a vérre szomjazók biztos megkapják a magukét... Hiszen hol kaphatnák meg ezt az élményt máshol, ha nem pont a Blood 2-ben?!

Urban Assault

A nyári uborkaszezonra várható a Microsoft 3D-s stratégiája, az Urban Assault, mely úgy tűnik kombinálni fogja a legjobb stratégiai játékok elemeit, méghozzá lenyűgöző sebességgel.

A rengeteg (pontosan ötven), különleges gondossággal és alapossággal kidolgozott egység, a könnyen kezelhető irányításrendszer, és a küldetések kihívásai teszik oly vonzóvá ezt a játékot, amibe a teszterek szerint ha egyszer belekezdesz, képtelen leszel abbahagyni. Ha a kedvenceid között szerepel az Uprising vagy a Battlezone, szoríts helyet ennek a programnak is.



Virtual Surgeon: Open Heart

Az ISM Interactive programja egyfajta sebészeti szimulátor lesz. A játékosok élet és halál uraiként diagnosztizálhatják, gyógyíthatják és műthetik betegeiket. Ehhez természetesen előtte végig kell csinálni a sebészeti teszteket, gyakorlatokat is, hiszen embereket felvágni és így gyógyítani igen felelősségteljes feladat. A Virtual Surgeon grafikája 3D renderelt csoda, plusz számos videó bejátszás fokozza a realitás hatását. A gyakorlatlanabb orvosjelölteknek On-line help rendszer lesz beépítve, hogy azok is jól "szórakozzanak", akik nem konyítanak az orvostudományhoz.. A készítők szerint évekre adhat feladatokat és kihívást ez a program, kérdés van-e rá igény.

Wreckin Crew

Az Ignition nyomdokain halad a Micro Machines hangulatával a TelStar új csodája a Wreckin Crew. A feladat egyszerű, minél gyorsabban célba érni és a riválisokat, lehetőleg kiiktatni. A program nem a lágyszívűeknek való az biztos, annál is inkább, mert az utakon kószáló csirkéknek és nyusziknak sincs kegyelem. A rajzfilmszerű játéktérben nyolc különféle autóval száguldozhatsz majd és a fegyverarzenál is bőséges lesz. A Wreckin Crew kritikus pontja csak a sebesség lehet.

Road to Moscow

Azok, akiknek volt Commodore 64 gépük, most biztosan felkapták a fejüket, hiszen azonos néven futó programmal néhány éve már játszhattak a keleti fronton. Most Scott Udell nevével fémjelezve ismét a szovjet és a német seregek élére állhattok. Tudom, első látásra, a képek alapján biztos nem kaptok kedvet, pedig a jó stratégiák kulcsa legkevésbé a grafikában van. Ez a program nem a reflexek játéka lesz. Nyugodtan kiadhatod utasításaidat és lesz időd bőven átgondolni cselekedeteidet is. A háborúnak pedig szerves része lesz a politika is. A Road to Moscow leginkább a táblás stratégiai játékokhoz áll közel és ez részemről pozitív értékelés.

Sajnos azonban maguk a készítők is csupán hatvan órás játékidőt jósolnak az összes küldetés megoldására, ami valljuk be, nem túl sok.

* Németországban tilos a Quake 2-t reklámozni, illetve nyíltan árulni. A programot egyelőre még nem tiltották be.

* Vérengzés készül a Sega-ék "tollából". A House of the Dead jó eséllyel pályázik a betiltott játékok valamelyik top listás helyére.

* A Microsoft 1998. június 25-én kezdi árulni a Windows98-at, amit nem sokkal később követ a Microsoft Plus! 98 programcsomag.

* Lehet, hogy mégis lesz valami a Doom filmből? ...

* Öt amerikai fiatal csalás vádjával illette az Origin céget. Szerintük a az Ultima Online dobozán hamis információk jelentek meg, megtévesztve ezzel a vásárlókat. Reklamációik között szerepelt például, hogy a program rendszeresen lefagy szerver hibák miatt, melyeket nem elismernek ugyan, de nem javítanak ki, továbbá hogy a dobozon nincs tájékoztatás a havi tíz dolláros díjról, sőt a hitelkártya szükségességéről sem. Az ítéletről lapzártakor még nem érkezett hír.

* Mire olvassátok, talán már kapható az East Front (TalonSoft) első mission cd-je, melyben hat új nemzet, hét új campaign és tizenöt scenario van.

* A MicroProse háza táján is történt egy s más. A texasi stúdió élére a tizenöt éves gyakorlattal rendelkező Joe Ybarra került. Mostantól az Ő kezében van a Civilization sorozat további sorsa.

* A Monolith bejelentése szerint a Claw terjesztési jogát a Wizard Works kapta meg.

* Az Eidos megnyitotta végre a Final Fantasy VII web oldalait.

* Elhagyta a Cavedog-ot Chris Taylor, a Total Annihilation designere.

* Most már fix, hogy a Paramount Pictures kapta meg a Tomb Raider megfilmesítésének jogait.

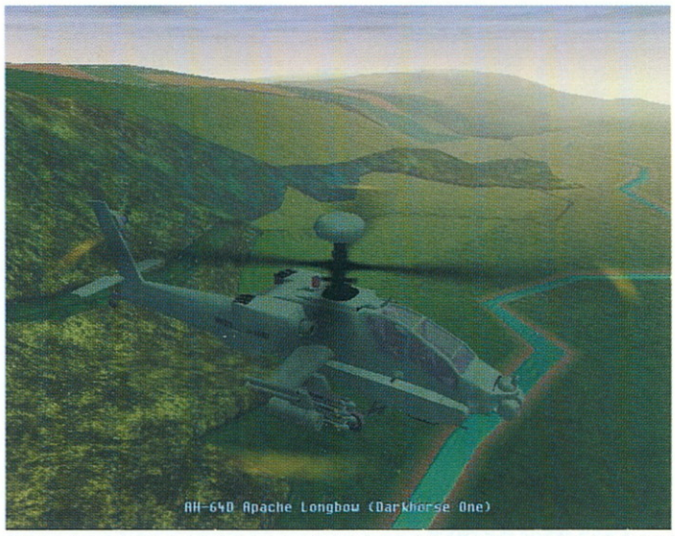
* Az idei év végére várható a Psygnosis 3D stratégiai, árkád, birodalomépítő és shoot'em up egyvelege a Global Domination.

* Az Empire Interactive bejelentette, hogy az Apache Havoc választható helikopterei között lesz az amerikai AH-64D Apache és az orosz MiL-28N Havoc-B. A cég következő programja az 1999-ben megjelenő Comanche Hokem lesz.

Lily
lily@freemail.c3.hu

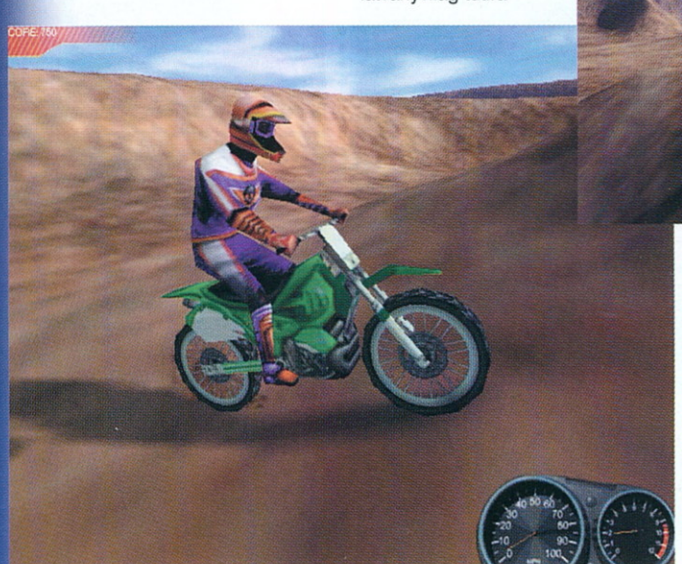
Apache Havoc

Nagyon nehezen vadásztam nektek adatot erről a programról, de szerencsére lenyűgöző képekből nincs hiány. Ugyan én nem a gépekkel való repülést részesítem előnyben, de ez a látványvilág még engem is megfogott. Idén ősszel az Empire úgy tűnik új mérföldkövet rak le a helikopter szimulátorok fejlődésének útján. A Havok egyébként egyaránt hangsúlyosan készül single és multiplayer funkciókra, sőt külön az Internetre is terveznek missziókat - mondta Kevin Benzant.



Motocross Madness

A Microsoft nem áll le, és év végére egy bombasztikus motorversennyel is meglep minket. Ha élvezted a MotoRacer GP-t , ezt a programot neked találták ki. A látványvilág tutira igazodik az idei igényekhez, a sebességről még korai lenne nyilatkozni. Az már fix, hogy a programhoz mellékelik a pályaszerkesztőt is. Mondjuk a netán a cég jelenlegi tervei szerint "csak" négyen játszhattok majd. A Motocross Madness támogatja az MMX, az AGP, és a Direct3D API technológiákat is.



ANCIENT EVIL

A Silver Lightning Software készülő kaland-szerepjátéka ősi kripta titkaiba vezet, egy kortalan arch-mage Alaric tekintélyes pénzdíjat ajánl fel a vállakózó kedvű kalandoroknak, hogy szálljanak a mélybe és fejtsék meg a titkot ... Onnan visszatérni azonban még csak az ördögi mágusnak és a több száz éve nem látott Jetraal-nak sikerült.. Ez az a hős, akinek a szelleme visszatér és figyelmezteti az embereket, hogy hiúsítsák meg Alaric terveit...

Gondolom sokakat lázba hoz majd ez a program hiszen a szörnyek és varázslatok kínálata is bőséges. A 3D modellre épülő, real-time fényeffektekkel és árnyhatásokkal megjelenített grafikai rész alapjai egyébként a jól ismert képregény rajzoló, Ashley Wood nevét öregbítik.

Mindannyian tudjuk, azonban hogy a sikerhez kell még valami plusz is, ezt azonban majd csak akkor találhatjuk meg, ha a program napvilágot lát...

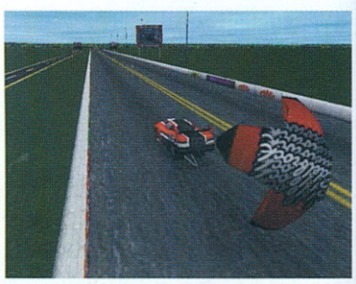
Diablo 2

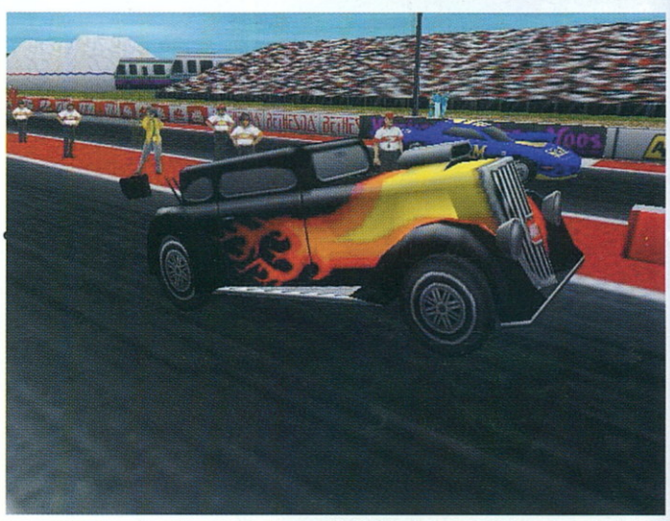
Bátran állíthatom, hogy az Interneten ma is az egyik legnépszerűbb játék a Diablo. Ezért mindannyian szomjazunk már a folytatás megérkezésére, ami sajnos év végig várat magára. Az információk azonban folyamatosan érkeznek a készülő programról, ezért például már tudhatjuk, hogy a Blizzard fejlesztésében nagy hangsúlyt kapnak az új karakterek, szörnyek és varázslatok. A sztori is folytatódik ott, ahol abbamaradt, ám a Diablo hősei nem alkalmasak ekkora próbatételre, ezért új kalandozót kell választanod. Ez nem lesz nehéz, hiszen a második részben öt új karakterosztályt találsz majd. Ettől függetlenül a Diablo 2 nem lesz RPG, bár növelik a szerepjátékok elemeinek arányát. Az NPC-k száma is növekszik, sőt alkalmad lesz egy-egy karaktert felbérelni, hogy segítsen utadon. No persze bajtársaid irányítása nem a Te feladatod lesz. Legnagyobb sajnálatomra a kovács egyeduralmát a piacon a jelenlegi hírek szerint még mindig nem töri meg semmi és nem lesz lehetőség besurranni a műhelyébe sem...

Burnout

Húsz klasszikus autóval indulhatsz majd a Burnout versenyein, ahol minden kocsi súlya, aerodinamikája és egyéb tulajdonsága más lesz, attól függően, hogy mit választasz a hatvan féle opció közül. Mondjuk ezek tökéletes beállításához biztos profizmus kell, bár Brent Erickson szerint lesz szükség arra, hogy az autóversenyek rajongója legyél, ahhoz hogy élvezd majd a Burnout-ot. Tény hogy a képek iszonyúan jól néznek ki. Azért ez a program elsődlegesen szimulátor és nem akciójáték lesz, szerencsére. Az Internet társadalom tagjai pedig örvendhetnek, mert akár harmincketten is száguldozhatnak majd a realiszikus pályákon, hogy kiderüljön, ki a legjobb.

Lily
lilytm@usa.net





DEMO CORNER

- Seven Years War
- Jack Orlando
- Mysteries of the Sith
- NBA Live 98
- War Planets
- Real Golf
- Patrick Polly Swooshball Challenge
- Castrol Honda Superbike World Champions
- Deadlock 2
- Emergency
- SimSafari
- DemonWorld
- GP500
- UBI F1
- The Isle of Four Winds
- Witcher
- Jaggernaut Corps
- Neophyte

Seven Years War

Egy újabb klón

Hét év háború ... Ez a cím ugyan rendkívül hangzatos, de olyan történelmi eseményeket idéz fel, amelyeknek köze sincs ehhez a programhoz. Anglia, Poroszország és Franciaország nézeteltérései helyett egyelőre úgy tűnik, csoszon és japán konfliktust kell megoldanunk. Meglehet, hogy a sztoriból majd kiderül, miért viseli a Hci team munkája mégis ezt a nevet, de jelenleg csak a háború stimmel, igaz ez nagyon. A Seven Years War ugyanis első látásra egyszerű Warcraft klón, keleties környezetben. Viszont még egy jó közepes real-time stratégia is találhat magának piacot, ha van benne valami plusz. Ezért aztán felkínáljuk nektek is a lehetőséget, hogy próbát tegyetek.

Mindenekelőtt szólok, hogy ne lepődjetek meg, ha a demo kissé furán működik! Maga a játék sem a Start parancsra indul, hanem - ki tudja, miért - a customs menüben kell kiválasztani a Single player módot. Ekkor lehetőséged nyílik arra, hogy a dicsőséges csoszon nép sorsának irányítását a kezedbe vegyed.

Már az első pillantásra feltűnik a Warcraft hatása. Igaz, egyetlen főépülettel kezdesz, de itt lehet rögtön parasztot létrehozni, úgyhogy a lényeg ugyanaz. Amint megvan az első ember, lehet kezdeni az építkezéseket. Előre szólok, hogy mindenki turbózza a végletekig a sebességét, mert a program nagyon gyors, "észnél van", agresszív, és ha tétovázol, csupán néhány esélytelen vasvillást állíthatsz szembe a viharos gyorsasággal érkező puskások ágyúkkal támogatott serege ellen!

Tehát azonnal építs katonai épületet, de közben szerezz be több parasztot is. Amint kész a barakk, lehet újfajta épületeket felhúzni, malmot, istállót, "tűzházat", őrtornyot, fegyverkovácsoló helyet,... Így egyre jobb alakulatokat vehetsz fel. A gyalogos katona mellett (ennek ki tudja, miért vasvilla van a kezében) szereplő íjász után megjelenik a puskás egység! Ne mondjatok semmit, ennyit a fokozatos átmenetről. A nehézfegyverzetnél sem fogtok katapultot találni, mindjárt első lépésben ágyúval kezdünk, aztán jön is a páncélozott kocsi. A főhadiszálláson pedig lehetőség lesz az ökrös szekér, mint fejlett termelési eszköz, beszerzésére. Itt következik a program legdöbbenetesebb része, ugyanis a Seven Years War kiaknázandó nyersanyaga a krumpli! Igen, jól hallottátok, nem fa, kő vagy arany, hanem burgonya. Ezt meg kell keresni, és a Dune-ből felderengő fűszer-kitermeléshez hasonlatosan, a parasztokkal illetve az ökrös szekerekkel kell begyűjteni, lehetőleg minél gyorsabban és hatékonyabban. Na, ettől én kész lettem ... komolyan. Miért pont krumpli???

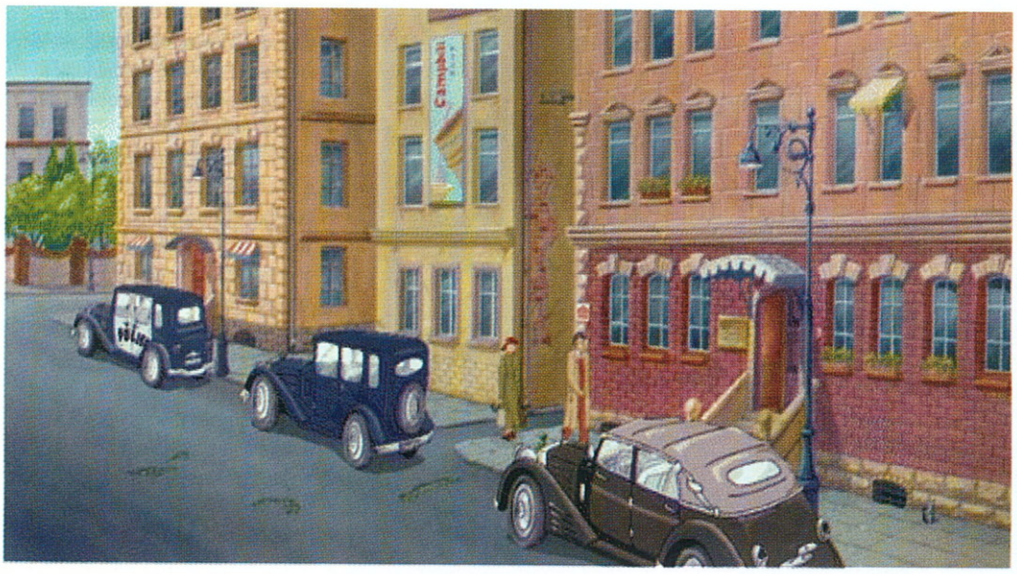
A játékmenetről még csak annyit, hogy az egyetlen "újdonságot" abban találtam, hogy az épületekben akkor is kiadhatod, mit termeljenek, ha nem rendelkezel elegendő nyersanyagkészlettel. Ez sokszor hasznos, mert az igazán pergő játékmenetben ez sokat segített, viszont egyszer pórul is jártam miatta.

A Hci team programjáról nem sokkal tudok többet mondani, hiszen ugyanannyit láttam, mint Ti, ha megnézitek a demot. Egyértelműen Warcraft-Dune klónról van szó, ami persze nem feltétlenül negatívum, csak úgy megemlítettem. Azért az orkok és emberek oly dicsőséges háborúját nehéz lesz felülmúlni. Főleg egy ilyen játékkal, amelyikben még a keleti hangulatot sem igazán sikerült eltalálni. Egy Warcraft, pláne pedig egy Age of Empires után ilyen programmal már nem lenne szabad a piacra lépni 1998-ban.

Lily

Jack Orlando

A magánnyomozó akcióban



A Topware eddig nem nagyon jelentetett meg olyan programokat, amelyek felkeltették volna a nagyközönség figyelmét. Változnak azonban az idők, s vele együtt változik a Topware is. Mostanában fog kihozni néhány egészen kellemes programot, melyek akár még a legjobbakat is megközelíthetik. Az egyik ilyen nagy reménység a Jack Orlando. Ez egy grafikus kalandjáték lesz, ami a 30-as évek Amerikájában játszódik. Már csak két nap van hátra az átkos alkoholtilalomból. Szinte az egész ország lázban ég, mindenki várja, hogy újra büntetlenül lerészegedhessen. Nem mindenkinek van azonban jó kedve. Gondban vannak a szeszcsempészek, akik komoly összegektől esnek el a tilalom feloldásával. A város egyik legjobb magánzsaruja volt Jack Orlando. A bűnözők meghúzták magukat, mikor megtudták, hogy bal lábbal kelt fel. Valami történhetett vele, mert az utóbbi időben kezdett egy kicsit lecsúszni. Egyre gyakrabban nézett a pohár fenekére, s egy este olyasmibe ütötte az orrát, ami nem tartozott rá. Belekeveredett egy csúnya gyilkossági ügybe, melynek ő lett az első számú gyanúsítottja. Csak ismeretsége révén tudta elkerülni a letartóztatást. Két nap haladékot kapott, addig kell előkerítenie az igazi tettest.

Ebben a rövid kis demóban a kaland egy részletét ismerhetjük meg. A kezelés viszonylag egyszerű, aki játszott már LucasArts kalandjátékkal , az pillanatok alatt meg tudja tanulni az alapvető irányítási funkciókat.

A grafikája közel sem éri el a Monkey 3 vagy a Discworld 2 színvonalát, de azért szódával még elmegy. Maga a játékmenet nem túl nehéz. Legalábbis Bird barátom információi szerint. Ő teszteli jelen pillanatban a teljes Jack Orlandot. Remélem, nem jön közbe semmi rendkívüli, s a játékról már teljes leírást tudunk közölni a következő PC Guruban. Nem tartozik ugyan szorosan a Jack Orlandohoz, de azért meg szeretnék említeni egy másik grafikus kalandjátékot, a Topware repertoárjából. A Prince and the Cowardról van szó, melynek szintén jelent meg már demója. Sokat gondolkoztunk azon, hogy melyik CD-re is kerüljön az a demó, de végül is úgy döntöttünk, hogy az egyik kalandjáték kerüljön a PC Guru korongjára, a másik pedig ide, a CD Gurura. A Prince is grafikus kalandjáték lesz, de ez már sokkal közelebb áll hozzám. Itt egy mesebeli helyszínre csöppenünk, ahol egy királyfit összekevernek egy koldusfiúval.

Fontosnak tartom megemlíteni azt az apró tényt, hogy mindkét kalandjáték elsődlegesen DOS alá készült. Persze ez nem jelenti azt, hogy nem lehet őket Windows alól futtatni. Sokan kritizáltak minket, hogy miért csak Win 95-ös programokat rakunk fel a korongra. Itt a remek példa, hogy szívesen felteszünk olyan játékokat is, melyek futtatásához nem kell erőmű.

Mocsy

Mysteries of the Sith

Mara Jade is itt van velünk

A LucasArt, tőle elég szokatlan módon, a megjelenéssel egy időben kihozta a Sith játszható demóját. Még engem is meglepett ez a gyorsaság, a Star Wars játékok demói csak jóval a megjelenés után láttak eddig napvilágot. Most abban a szerencsés helyzetben vagyunk, hogy szinte a leírással egy időben tudunk demót is prezentálni.

A Jedi Knight nyáron aratott hatalmas sikert. Sokan elkövették azt a hibát, hogy összehasonlították a Quake-kel, ami szerintem felesleges. Be kell végre látni, hogy két teljesen különböző programról van szó. Grafikailag természetesen a Quake a jobb, de nem szabad megfeledkezni arról, hogy a Jedi Knight mögött ott áll egy Star Wars univerzum.

A Sith az első hivatalos kiegészítő a programhoz. A pletykák szerint ez az első a sorban, úgyhogy lehet várni a következő epizódokat. A tesztelők szerint elég keményre sikeredtek a küldetések. Kipróbáltam néhány szintet, s szomorúan kellett tudomásul vennem, hogy a rohamosztagosok sokkal pontosabban lőnek, mint én.

Ebben a küldetésben egy lázadó bázist kell megvédenünk a birodalmi támadásoktól. Két shuttle már landolt is, így a stormtrooperek már el is árasztották a bázis egy részét. A szint teljesítéséhez el kell foglalnunk az egyik siklót, s vissza kell vernünk a támadást.

Persze nem csak pozitívumokról beszélhetünk a programmal kapcsolatban. A kész játékból sikeresen kihagyták a mozi betéteket, s a helyükre a játékból vett animációkat raktak. Ez még nem is lett volna olyan nagy baj, de olyan animokat raktak be, ami nem használ 3D gyorsító kártyát. Ezzel bizony elég nagy hibát követtek el a LucasArts-os fiúk. Kicsit jobban nézett ki az eredeti.

Még szerencse, hogy a játék hangulata azért megmaradt. Egy halom új fegyver áll a rendelkezésünkre. Ezek közül a távcsöves lézerkarabélyt szeretném kiemelni. Nem kell már látnunk a rohamosztagosok azonosító számát ahhoz, hogy sikeresen elintézhessük őket. Elég felszerelni a távcsövet, s a biztonságos távolból elintézhetünk mindenkit. Természetesen lesznek olyan ellenfelek, akik ellen édeskevés egy lézerpisztoly. Nekik tartogassuk inkább a fénykardot. Egy rancor ellen csak a sugárpallos igazán hatásos.

A Sith-ben új karakter is feltűnik a színen, Mara Jade. A hölgy az egyik legképzettebb birodalmi ügynök volt, a Császár jobb keze. Jó sorsa azonban összehozta Luke Skywalkerrel, akinek sikerült áttérítenie az Erő jó oldalára. Most ezt a tudást igyekszik bővíteni Kyle-lal. Neki azonban sokkal fontosabb dolga van, tudomására jut, hogy a gonosz Sith vallás egy elfeledett temploma még felderítetlenül áll valahol a galaxisban. Elhatározta, hogy a templom által jelentett Erőt magának szerzi meg. Meg is indul a hajsza, hiszen aki birtokolni fogja ezt a tudást, annak hatalma megközelíti a néhai Palpatine szenátorét.

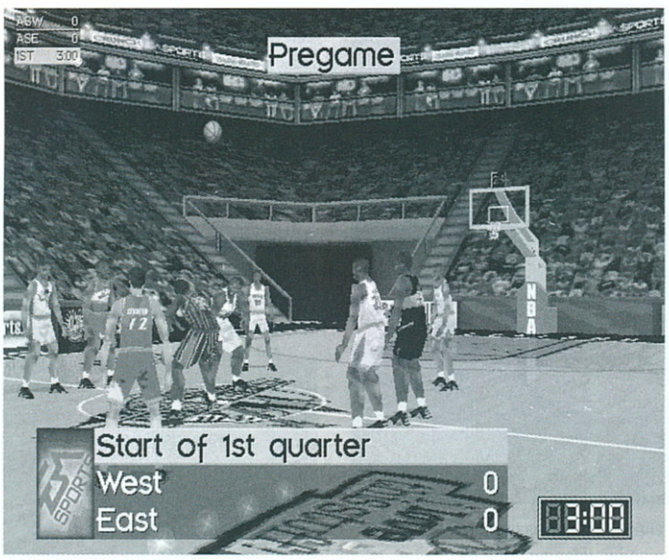
Mocsy

NBA Live 98

Az EA 3 pontos dobása

Az EA 3 pontos dobása

Az EA Sport játékok, legyen szó kosárlabdáról, hokiról, golfról, menetrend szerint érkeznek évről évre. Az NBA Live már negyedik éve üldözi az amerikai kosárlabda rajongóit. Az évente fejlesztett játék, azt hiszem, nyugodtan mondhatom, a leglátványosabb kosárlabdameccset produkálja a monitorokon. Ha ez így megy tovább, és miért ne menne, akkor könnyen lehet, hogy a következő évezred első éveiben már olyan NBA Live játékot vehetünk kezünkbe, amely grafikailag nem fog elmaradni a TV-közvetítések látványától. A közönség, a pálya, a játékosok és a sportriporter. Ezek képe, hangja jut el hozzánk egy közvetítés során. A játékban ugyan a közönség - egyébként másodrendű - látványa nem téveszthető össze egy igazi közvetítésen láthatóval, de a játékosok megjelenítésének és mozgásának folyamatos tökéletesítése igazán megnyerő. A



hangokkal sincs gond, hiszen profi kommentátorok hangja került a játékba. A játékosok megjelenítése lehetőséget ad a személyiségjegyek felismerésére, ezért a több mint 350 NBA játékos arcát és jellegzetes mozdulatait a programozók az új "cyber-modeling" nevű technikájukkal a játékba ültették. Ha nem vagyunk telhetetlenek, akkor nyugodtan mondhatjuk, hogy sikerült nekik. Itt érdemes megemlíteni, hogy a 3DFX támogatást is kihasználja a program, ha rendelkezésre áll. Természetesen nem maradt ki az egyedi játékos ill. csapat tervezésének lehetősége, a számos stratégiai beállítás és a 9 kameraállás sem. Bár nekem az ilyen csapatjáték-szimulátoroknál a legnagyobb gondom a pálya áttekintése és a helyzetek felismerése volt a nagy kavarodásban, most úgy éreztem, mindezek a gondok kellemesen mérséklődtek. A játékosok labdavezetése, passzolása teljesen jól kézben tartható, pedig a kavarodás nem csekély a kosár körül. A hasznos újítások közé tartozik a fáradtság megjelenítése a játék alatt. Új a 3 pontos dobások versenye, ahol osztott képernyőn akár nyolc játékos is próbára teheti kosárérzékét. A játék egyébként már megjelent, úgyhogy ha kedvet kapsz a demó után, akkor nem kell egy percet sem várnod.

Lázi

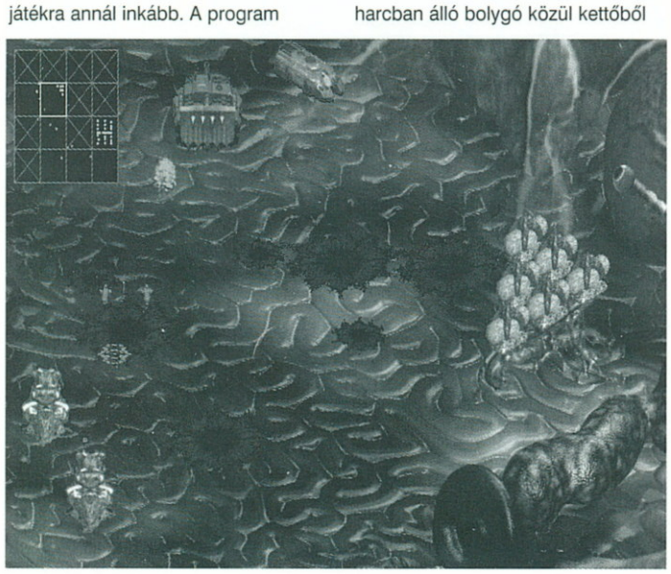
War Planets

The Age of Chaos

War Planets : The Age of Chaos

A War planets egy stratégiai játéknak készülő program, amelyben négy különböző, halálcsillagra hasonlító bolygók egyikének az irányítása a feladatunk. A játék alcíme igen jól kifejezi, hogy mit is várhatunk a program készítőitől. A közbenső, illetve az intro animációkra nem lehet túl sok panaszunk, de a játékra annál inkább. A program főbb részeit a Fallen Heaven című játékhoz tudnám hasonlítani, csak itt nem körökre osztott stratégiáról van szó, hanem valós idejű csetepatéról. Dos alatt működik, ügyhogy ha kipróbáljátok, akkor el ne felejtsétek beállítani a hangkártyát illetve a videóvezérlőt a setupoláskor.

Kezdőknek van három tutorial rész, amiben lehet gyakorolni csapataink telepítését és mozgatását. A négy, egymással harcban álló bolygó közül kettőből

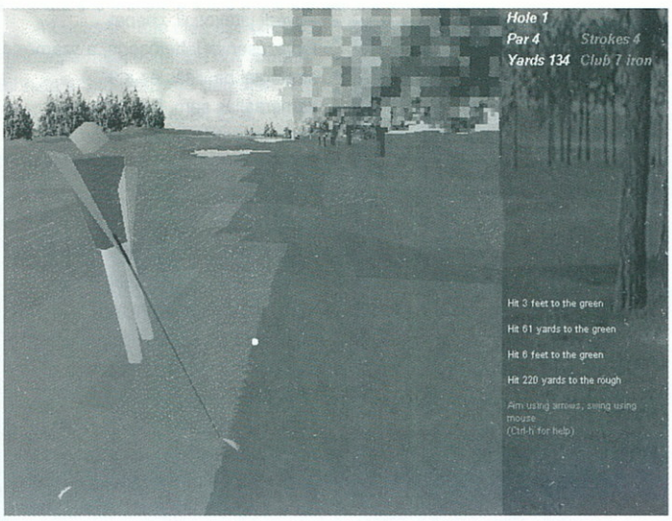


választhatjuk ki, hogy kinek az oldalán állunk. Természetesen mindegyiknek megvannak a maga különleges képességei, amelyek előnyünkre fognak válni a későbbiekben. Az egér jobb gombjával kell az ellenséges bolygóra leszállt kompunkból az egységeket kitenni a felszínre, illetve azokat irányítani, és a bal oldalival lehet tüzelni. Nem sok jót kell várnotok ettől a játéktól, de ha valakinek esetleg tetszett a Fallen Heaven kinézete, akkor ne tétovázzon kipróbálni a demót.

Chris
chris@acomp.hu

Real Golf

Golf valós időben

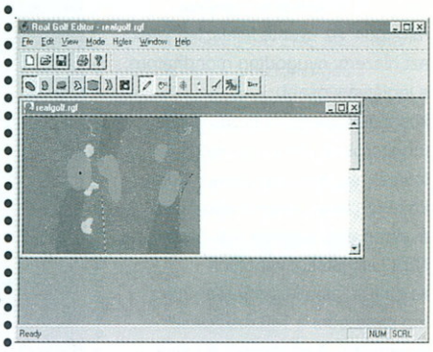


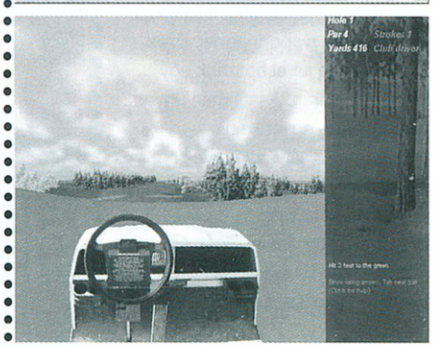
Eric Malafeew új generációját alkotta meg a golf programoknak, itt a jövő útja: 3D-s, real-time rajzolt grafikájú, saját szerkesztésű pályákon akár az Internet lehetőségeit kihasználva, nemzetközi mezőnyben adózhatsz e népszerű sport örömeinek. Igaz, a játékot egyedül is lehet játszani, de sokkal élvezetesebb felvenni a 'nagy világ' kínálta kesztyűt. Mint minden on-line játékban, itt is az élmény fontos része az ismerkedés, a kommunikáció. Az üzenet ablakban fontos adatokat és üzeneteket kapsz, de itt jelennek meg játékostársaid mondanivalói is (sárga), valamint a vészhírek (piros). Angol nyelvtudás ajánlott.

A Real Golf demójával tulajdonképpen huszonnégy órán keresztül a programot teljes egészében élvezheted, ezután azonban csak korlátozott térben játszhatsz. A regisztráció díja nem is olyan vészes (huszonöt dollár), az Interneten való játék pedig már ingyenes. Bármilyen gondod van, a választ a honlapon megtalálod: www.realgolf.com.

Azt kellene mondanom, hogy ez a legjobb golf program, amivel valaha is játszottam, csak ezzel nem dicsérném túl a Real Golf-ot, hiszen ez életem harmadik ilyen tapasztalata. Ettől függetlenül feltétlenül ajánlom mindenkinek kor és érdeklődési kör megkötése nélkül. Persze nem mondom, hogy a virtuális játék felér a szabad levegőn kivitelezhető sporttal, ám azt nagyon kevesen engedhetik meg maguknak. 1998-at írunk, és ez a program tökéletesen teljesíti a kor követelményeit.

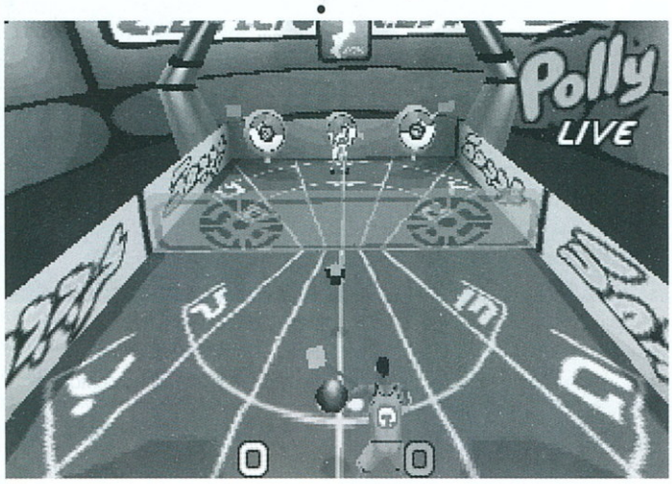
Lily





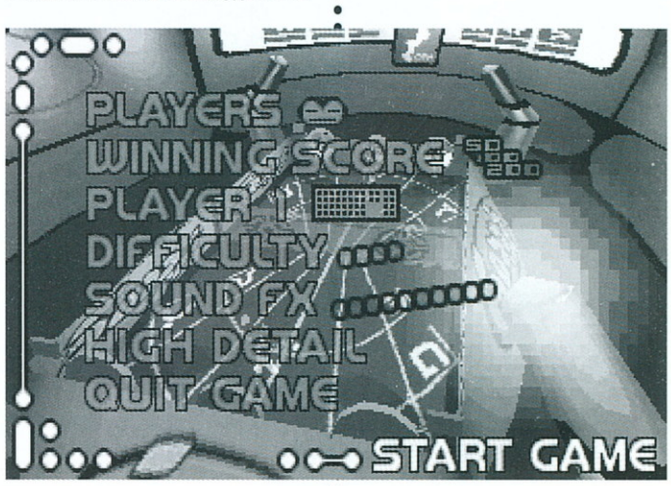
Patrick Polly Swooshball Challenge

Sportjáték?



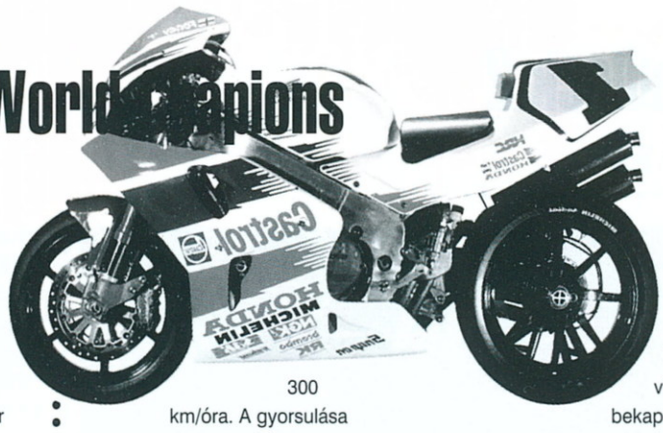
A Svéd UDS csapat több sikeres programja mellett készítette ezt az igen egyszerű, ám látványos ügyességi játékot. A klasszikus faltenisz, a Pong és a tenisz különös keverékével van dolgunk, ami nekem a hajdani Shufflepack Café hangulatát idézte. Valamennyi munkájukon jól látszik, hogy mindannyian a Svéd demo scene-t megjárva léptek be a szoftveriparba. A Swooshball tulajdonképpen egy édesipari cég reklámkampányához készült, melynek során néhány csoki vonalkódjáért adták a játékot tartalmazó CD-t. A kampánynak már vége, így a teljes játékot megtekintheted, ha veszed a fáradságot az elindításához. Persze semmi ne tartson vissza attól, hogy nekem csokipapírokat küldjél, csak eredeti tartalmát ne feledd ki a csomagolásból! A játék egyszerűsége mellett profi 3D megjelenítése is érdemessé teszi a kipróbálását. A két játékos célja, hogy az ellenfél mögött elhelyezett körökbe juttassa ütőjével a labdát. A kör közepe tíz, míg a széle öt pontot ér. A játéktér közepén egy mágneses mező működik, amely a labda pályáját hivatott eltéríteni. Kétféle ütéssel kínálhatjuk meg a labdát. A normál ütés mellett lehetőségünk van az ütés erejének változtatására. Az ütést mozgással kombinálva pedig megcsavarhatjuk a labda pályáját. Mivel a mögöttünk levő három kör nem tölti ki a teljes falat, így gyakran nem kell aggódnunk, ha nem tudjuk a labdát visszaütni, mivel a falakról is remekül visszapattan. Nagyjából ez minden, ami a játék menetéről elmondható. Első pillantásra megijedhetünk az alacsony felbontástól, de ez 800x600-ig növelhető az F7-el. Mindenesetre a kisebb felbontások lehetővé teszik, hogy lassabb gépeken is fusson a program. A tanulság pedig az, hogy már nemcsak az idődet rabolják a játékok, de közvetve még a fogaidat is ronthatják!

Lázi



Castrol Honda Superbike World Champions

Száguldás két keréken

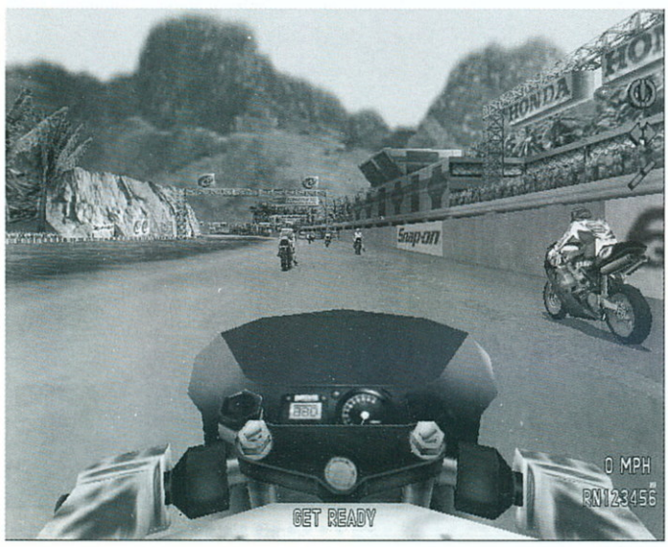


Tudomásom szerint nem ez az egyetlen motoros játék a CD mellékleten, és erősen kétkedek a felől, hogy ez a jobbik verzió. A cím alapján kétségkívül tudható, hogy a Honda pénzeli az egészet, de arról sejtésünk sincs még, hogy mindössze egyetlen motorfélével nyomulhatunk. Ez pedig az 1997-es világbajnokságot nyert Honda RVF RC-45 típusjelű vasparipa. A program erősen erre a típusra épül, a készítők elgondolása és állítása alapján tökéletes szimulációt szeretne képviselni... Nos, hogy ez sikerült-e, azt majd döntse el a kedves játékos, esetleg várjuk meg vele a teljes játékot. Személy szerint nem voltam tőle túlzottan elragadtatva, de nem is titulálom rossznak.

A demo mindössze egyetlen pályát tartalmaz, mindenféle választási lehetőség nélkül, ez a Sukuh Island-i pálya Indonéziában. Ahogy elindítjuk, már ülünk is a motoron, aztán eszeveszetten csapkodjuk a gombokat megpróbálva kitalálni, melyik gombra reagál valamit - eközben a többiek már réges-régen túl vannak az első kanyaron. Miután már egy kört ránk vertek, kapaszkodjunk a joystickünkbe, és lássunk csodát - a kétkerekű gépezet megindul. Szóval előbb a doksit kellett volna megnézni, ugyanis nagybetűkkel szerepel benne az ONLY JOSTICK SUPPORTED... Ezért egyébként mi is elnézést kérünk, de ez van.

Pár szót a motorkerékpárról:

A Honda evvel a modellel nagyot aratott a kategóriájában. Nem tudom, hogy fel mernék-e ülni egy ilyen vasvaddisznóra, de sokan biztosan kipróbálnátok. A gyári adatok szerint a végsebessége 187 mph/h, ami európai mértékegységekkel kifejezve úgy 300 km/óra. A gyorsulása iszonyatos, 3.1 mp alatt van 100-on. Ehhez mérten a fékrendszere is hasonlóan brutális, ugyanis erről a sebességről 1.9 másodperc alatt meg is tud állni (!!!). A motor teljesítménye 160 ló, és ezt 14 ezres fordulatszámon adja le. Ezt az iszonyatot egy folyadékhűtéses, 4 hengeres, 16 szelepes 750 köbcentiméteres motor adja le (a fogyasztásáról nem tudok nyilatkozni...). Mindehhez jön az, hogy az egész cucc 162 kilogramm, hozzászámítva egy liliputi 50 kilós pilóta súlyát elhihető, hogy valami irtózatosan el tud indulni.

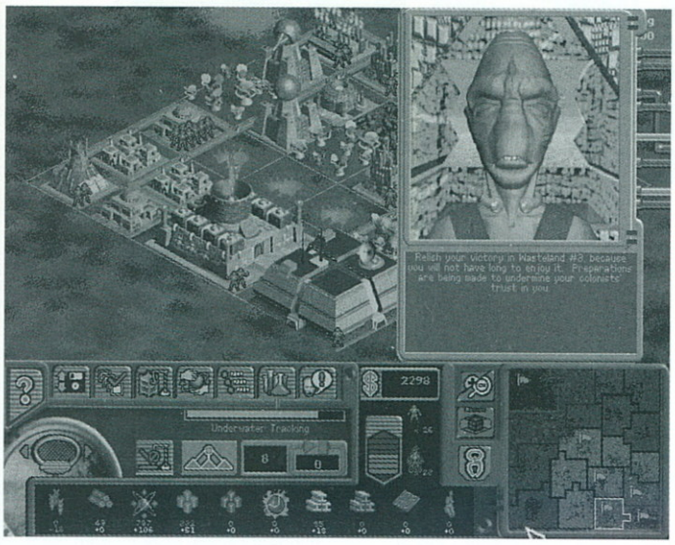


Visszatérve a játékra senki se várja el tőle, hogy úgy megy, mint a Motoracer, mert jól megkifogásolták a szimuláció kifejezéssel. Ez pedig kétélű. Ha valaki mindenféle segítséget kikapcsol, akkor tényleg kap egy szimulátort, de játszani nem fog tudni vele. Ha viszont bekapcsoljuk a fékezési és kanyarodási segítséget, akkor messze nem lesz szimuláció, de akkor meg mehetne egy kicsit jobban is. A programozók a D3D-t részesítették előnyben, ezért ne is keressünk benne native támogatást. Persze a 3Dfx-et preferálják D3D hardver gyanánt, de akkor írhatták volna Glide-ban, és akkor kicsit jobban menne. Kipróbáltam PowerVR-en, persze mindent csinált, csak jól nem ment, a grafika pedig nagyon bugos volt. Matrox Millennium 2-n már egészen tűrhető eredményeket tapasztaltam, bár kicsit darabosabb volt mint 3Dfx-en, és hiányzott a bilinear filtering. Mindezek mellett sajnos el kell mondanom, hogy 3Dfx-en (P200MMX) sem ment tökéletesen a játék. Sajnos Riva 128-on nem tudtam megnézni, ott valószínűleg jobban ment volna, bár ki tudja...

SakmaN

Deadlock 2

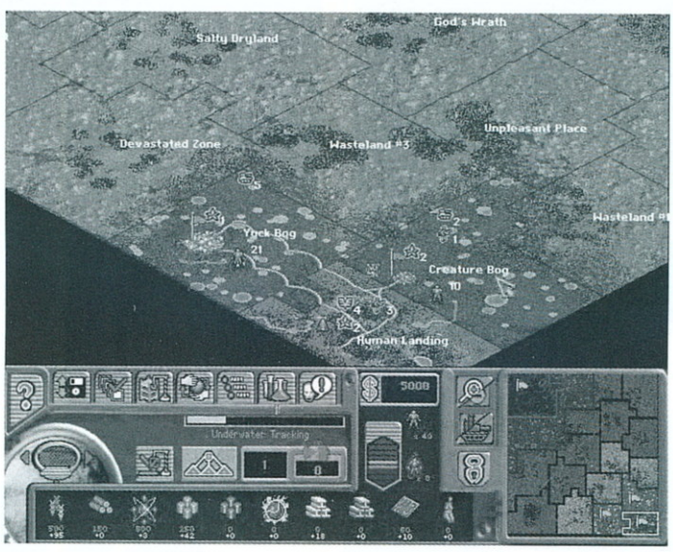
Shrine Wars



Az Accolade 96 karácsonyán megjelentetett játéka, a Deadlock nem igazán volt eget – földet rengető siker. A játék semmi gondot nem okozott, csak valahogyan nem volt az igazi. Valami olyasféle dolog hiányzott belőle, ami igazán megfogja az embert. Az Accolade-nek viszont nyilván hozhatott valamit a konyhára a program, mivel nemsokára köreinkben üdvözölhetjük a játék folytatását, a Shrine Wars-t. Hogy mi változott az előző rész óta, azt igazából csak Lily tudná megmondani, mivel ő írta a cikket. Rövid ismeretség után egészen biztosan órák hosszat tudná ecsetelgetni a jó és rossz tulajdonságokat, meg hogy ezt miért tették bele, azt meg hogy gondolták, hogy kihagyják. Az egyetlen apró gond, hogy amikor említésre került a játék címe, azonnal közölte, hogy nem vállalja a cikket. Ettől függetlenül minden elismerésem az övé. Valószínűleg nem én fogom tolmácsolni a végleges játékról a leírást (talán ha Lilyt megkérnétek... ;-)), de nekem adatott az értekezés a demóról.

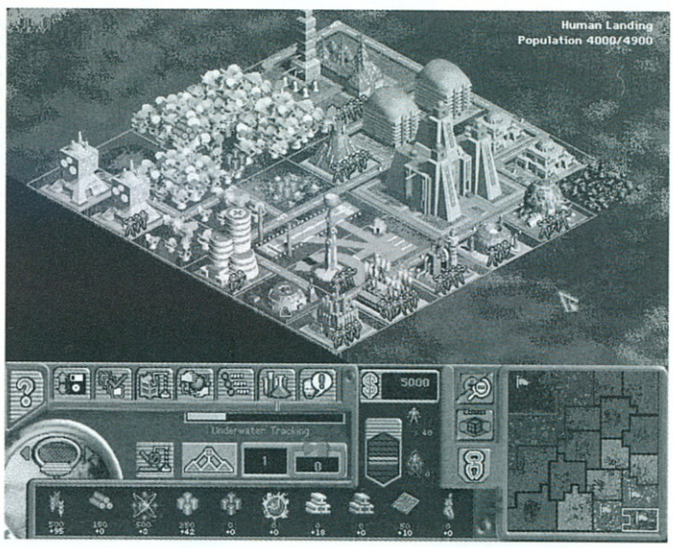
A játék elsőre nem deja-vu, de jobban belemélyedve már az. Aki egy kicsit is jobban ismeri a műfajt, az hamar felismerheti a visszaköszönő elemeket. Egy kis Warcraft, egy kis Colonization, talán még némi Imperium Galacticát találhatunk benne. A Deadlockot ezekből az elemekből gyúrták össze (persze így nem nehéz...). A stílus kicsit nehézkesen meghatározható, hiszen nem real-time, hanem körökre osztott stratégia. Vannak dolgok, amik azonnal létrejönnek, pl. egységek áthelyezése, de pl. az épületek csak X kör alatt épülnek fel. Ez a vegyes dolog egyébként megszokható.

Bevallom, nem vagyok nagy stratéga. Egy-egy játékba azért jobban belebonyolódtam a kelleténél (pl. UFO sorozat), de a Deadlock kategória már túlontúl nagy fa a fejszémnek, valahogy nem tudok minden dologra kellőképpen koncentrálni. A teljes játékban 7 különféle fajt irányíthatunk majd, mindegyikük más-más tulajdonságokkal rendelkezik, másképpen kell velük harcolni, más a moráljuk, és mindegyiknek megvannak a speckó képességei is. A demo szóló küldetésében a



Human (ember) fajt irányíthatjuk a "Re'Lu"-k ellen, a multiplayer módban pedig több faj közül választhatunk. A lényeg a szokásos. A térkép egy adott pozíciójából indulva kell felderítenünk a pályát, kialakítanunk a kolóniánkat, terjeszkednünk, és legvégül lenyomnunk az ellenség(ek)et.

Eközben folyamatosan figyelnünk kell a népességre, ajánlatos spiccen tartanunk a fejlesztéseket, a nyersanyagok fogyásának utánpótlásáról is szükséges gondoskodnunk, és még az elégedetlenkedő lakosság legextrább igényeit is ki kell elégítenünk.



Új kör elején minden történésről jelentést kapunk a tanácsadónktól, illetve a csatát is ilyenkor kezdeményezhetjük (már ha van harci egységünk ellenséges területen). A harcról leginkább az Imperium Galactica jutott eszembe, legalábbis kinézetre. Az egységeket irányítani nem tudtam, mert maguktól harcoltak - persze lehet, hogy csak nekem nem sikerült. Itt is inkább a túlerő a nyerő, a legelső csata kb. 10 mp. alatt zajlott le - a javamra. A kolóniákon sohase hagyjunk lógós embereket, lehetőleg minden épületet hajtsunk maximum legénységgel. Ez persze sohasem jön össze, mert a kolónia befogadóképessége limitált. Ha végképp nincs módunk bizonyos dolgok előállítására/megszerzésére, akkor irány a feketepiac. Itt mindent lehet kapni, ami szem-szájnak ingere, sőt néha nagyon jó bizniszeket is lehet kötni, mert esetleg nekünk van valami eladandó kurrens cuccunk, amiért aranyárat kérhetünk. A nyersanyagok beszerzése mellett zsoldosokat is itt bérelhetünk - persze irreálisan drágán -, sokkal olcsóbb a saját nevelés. A legvégső esetben azért ez is jól jöhet, tehát lóvét erre is tartalékoljunk. A demoban nem volt alkalmam kitapasztalni a különféle trükközéseket, mint pl. harci és ipari kémkedés, technológia lopkodása, de valószínűleg sokat fog majd számítani a végleges játékban.

Sajnos, az egész demo csak 15 körig tart, utána game over. A demonstrálási célokat végül is tökéletesen ellátja, hiszen az ember már épp kezdene belejönni, amikor egyszer csak aszondja a program, hogy "majd akkor, légyszi, vegyél meg". És az ember persze megveszi.

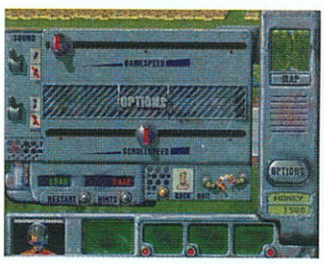
Ma már mindennapos dolog internetes lehetőség - az előző részből tudomásom szerint kimaradt -, ez itt külön kiemelésre került. Sok szerver kínál majd színvonalas versengési lehetőséget a Deadlock 2 játékosoknak.

Sakman

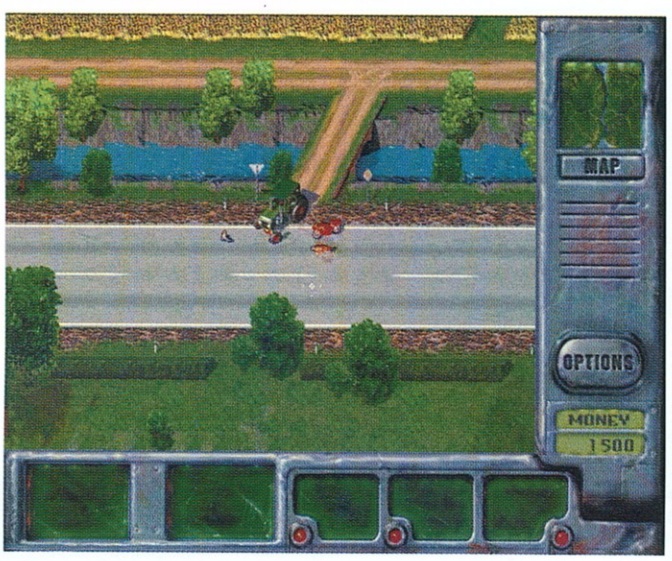
Emergency

Vészhelyzet az utakon!

Tűzoltó, rendőr, orvos. Gyerekkorunk néhány legnépszerűbb szakmája. Az, hogy népszerűségük nem múlik el később sem, jól lemérhető az újabban készülő TV-sorozatok témaválasztásában is. Persze nem egyszerűen népszerűségről van itt szó. Azok, akiknek hivatása, hogy bajbajutottakon segítsen, méltán váltják ki mindenkiben az elismerést. Most itt az alkalom, hogy felidézzük azokat az időket, amikor matchboxokat tologatva játszottunk el képzeletbeli katasztrófákat. Az Emergency olyan baleseteket, katasztrófákat jelenít meg, amelyekről nap mint nap hallhatunk a híradásokban. A mi feladatunk, hogy a rendelkezésre álló anyagi, technikai és személyi források felhasználásával és koordinálásával a vészhelyzeteket megszüntessük. Hogy ez mennyire nem egyszerű feladat, és hogy milyen kevésen múlik egy ember életének megmenthetősége, azt meglátjuk már a játék demójában is. A játék hagyományos rajzolt grafikája remek matchbox város hangulatot kelt, ám a véres baleseti helyszínek már komolyabb hangulatot kívánnak. A demó második eseménye egy buszbaleset az autópályán. A felborult és kigyulladt buszt körbeveszik a többé-kevésbé sérült utasok, míg a baleset másik résztvevője, egy személyautó összetört karosszériája magába

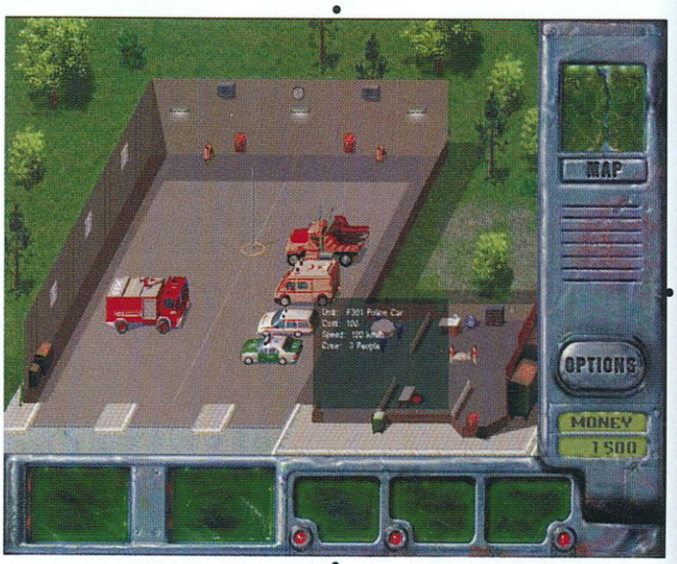


zárja utasait. Fő ellenfelünk az idő lesz, ami a sérültek állapotát rontja. A mentők önmagukban nem mindig képesek a sérültek kezelésére és elszállítására. A tűzoltók komoly szerepet kapnak a sérültekhez való hozzáférésben. A rendőrség feladata pedig mindehhez a terület biztosítása, hogy elkerülhetőek legyenek a mentés alatti további balesetek. Ha már mindenki elvégezte a feladatát, akkor jöhet a helyszín helyreállítása, a roncsok elszállítása. Ezek után csak a féknyomok és a kidőlt kerítések árulkodnak a forgalom számára: vigyázz, veled is megtörténhet!!

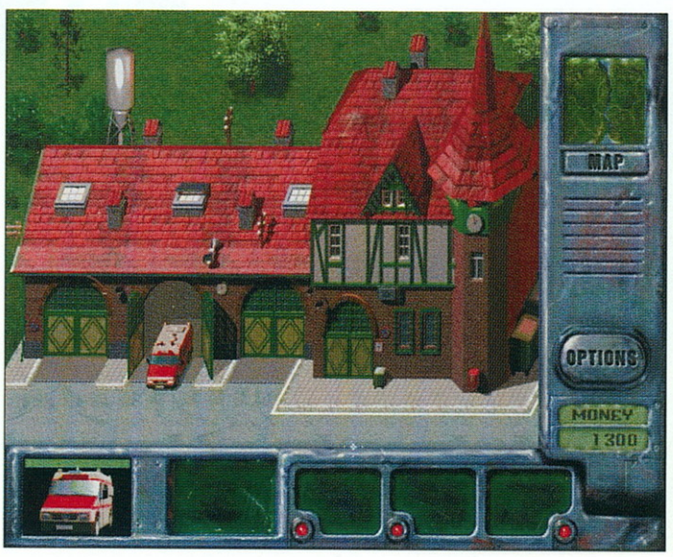


Hogy a feladatok nagyobb kihívást jelentsenek, némileg eltér a játék a valóságtól. Az egyes egységeket illetve személyzetet azok indulásakor kell kifizetni egy az

aktuális feladatra rendelkezésre álló összegből. Ha a pénz elfogy, még a mentő sem indul el. A járművek személyzetéről is gondoskodnunk kell indulás előtt. A mentők személyzete orvosból és betegszállítókból állhat. Az orvos képes stabilizálni és némileg javítani is a sérült állapotán. Mivel csak a stabil állapotú betegek szállíthatóak, fontos az orvosok helyszíni munkája. A legsúlyosabb betegeket



légi úton is kórházba juttathatjuk. A tűzoltók az oltás mellett képesek a helyszínre került gyúlékony anyagok eltávolítására, a járműben rekedt sérültek kiszabadítására is. Tűzoltó járműből is, többféle közül választhatunk csakúgy mint a személyzetből, akik között akadnak,



akik gázálarccal, míg mások atom-bio-vegyi védőöltözettel vannak felszerelve. Szép kis kilátások, mondhatom. A játék kezelésénél a legnagyobb gondnak az összes hasonló megoldású játéknál is tapasztalható útvonalkiválasztás tűnik. Amikor egy egységnek megjelöljük a célt, és némi akadályokat kellene megkerülni eléréséhez, akkor bizony a gépi intelligenciák a legvadabb eredményeket képesek produkálni. Sajnos, ilyen téren csak kevés kivétellel lehet találkozni még a legkomolyabb játékok esetében is. Úgy tűnik a játék szerzői egyelőre kiadót keresnek, így nem lehet tudni, mikor találkozhatunk a teljes változattal. A demó három eseményhez riaszt minket. Az első egy motoros baleset, a második a már említett busz katasztrófa. A harmadikban pedig a hockenheimi Forma1 versenyt kell biztosítanunk tűzoltósággal és szükség esetén mentőkkel. A teljes játékban 30 feladattal kell megbirkóznunk, ami nem lesz kis teljesítmény a demó baleseteit tekintve. A szárazföld és a levegő mellett a parti őrség egységeit is igénybe kell vennünk majd. Eredeti ötletével és hangulatos grafikájával kellemes meglepetést okozott az Emergency. A sok hódító és háborús játék között próbáljunk meg egy kicsit hétköznapibb problémákra is koncentrálni, ahol fő eredményünk az életek megmentése lehet.

Lázi

SimSafari

Sim Kids nem csak gyerekeknek

A Sim sorozat egyike a legnépszerűbb számítógépes programcsaládoknak. A sort a Sim City kezdte sok évvel ezelőtt, és az osztatlan siker nyomán a "família"számos taggal bővült. Sőt, a fiatalabbak, pontosabban gyerekek számára külön ág nyílt a családfában. A Kids sorozat következő része a Sim Safari, melyben a Sim Parkhoz hasonlóan egy nemzeti park megtervezése és életben tartása lesz a feladat. Ez utóbbi vonatkozik mind az élővilágra, mind pedig az anyagiakra is. Ez alkalommal az afrikai állatok és növények kerültek "terítékre", tehát többek között zebrák, oroszlánok és elefántok szeretnék majd jól érezni magukat az általunk teremtett világban.

A végleges verzióban összesen több mint ötven egzotikus állat és növény szerepel majd, a gyerekek munkáját pedig egy ökológus segíti tanácsaival. Sőt, számos küldetés is várja azokat, akik nem "csak úgy" parkot akarnak kiépíteni, hanem problémás helyzetek megoldására is képesnek érzik magukat. Ez annál is inkább érdekes lehet, mert a Sim Safari flórája és faunája mellett egyébként is kell foglakozni a turistákkal és a kempingezőkkel, sőt egy közeli afrikai falu életében is szerepet vállalhatunk majd. No, igen ... és akkor még nem is említettem a katasztrófahelyzeteket.

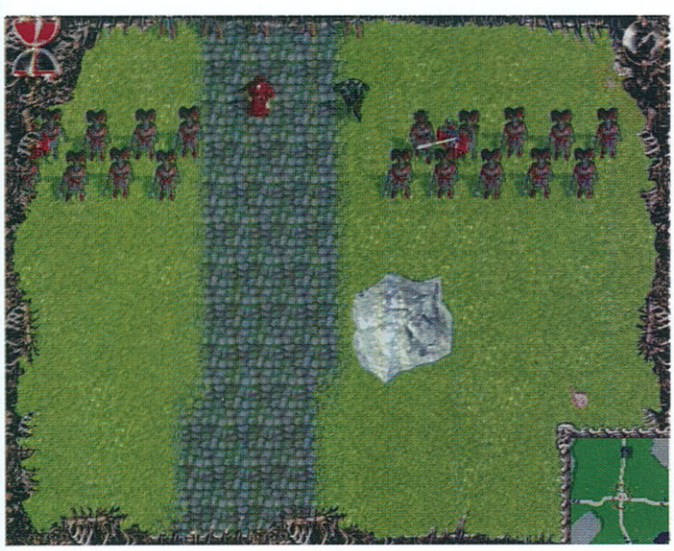
A Maxis hozzám hasonló megszállott rajongói a cég egyetlen programját sem hagyják ki. Ez alól nincs kivétel. Igaz, a Sim Safari a Kids sorozat tagjaként lát napvilágot, de azért miért ne játszhatna vele az 'adult' korosztály is, nem igaz?! Még egy megjegyzés: a Sim Safari azon kevés program közé tartozik, amelyik fut még 486 DX4-100-on is! Megjelenés a napokban. További info: http://www.ea.com

Lily

Demonworld

Démonok világa

Az egyik legnépszerűbb stílus mostanában a fantasy stratégia. A szerkesztőségben szinte már vérre menő viták követik egy jobb stratégia megjelenését. A Demonworld azonban senkiben sem ébresztette fel a birtoklási vágyat. Ennek egyetlen oka volt, a program német. Sajnos a szerkesztőség legtöbb tagja megrekedt az angol nyelv ismeretének szintjén, s ezen a közeljövőben nem is nagyon kíván változtatni. Hiába no, a számítástechnikában mindig is az angol nyelv volt a menő. Nem is fogok tudni mesélni a kerettörténetről, meg a kezelésről, hiszen még magam sem tudom. Annyi azonban bizonyos, hogy a Demonworld körökre osztott harcrendszert használ. A csapatainkat felülről látjuk, kissé torzított nézetből. Elég nagyok a karakterek, de szerintem messze nincsenek olyan jól kidolgozva, mint például a Dark Omenben vagy a Mythben. Nagy hibája a programnak, hogy egyáltalán nem használ 3D gyorsító kártyát. Kicsit sznobnak hangzik, tudom, de nagyon nehéz ma enélkül kiemelkedő programot csinálni. Mostanában két hasonló programhoz is volt szerencsém (Myth, Dark Omen), s bátran ki merem jelenteni, hogy a Demonworld messze nem éri el azok színvonalát. Lehet, hogy a hiba bennem van, de nem hiszem, hogy egy ilyen grafikailag kezdetleges program manapság meg tudna szorítani egy Mythet. Egyedül a varázslás tetszett, az ellenfél mágusa két alkalommal is megidézett egy szörnyeteget, ami komoly pusztítást végzett a hőseim között.



Igazából nem jósolok a német verziónak túl nagy sikert itt, Magyarországon. Nincs mit tenni, meg kell várnunk az angolt, ami jó, ha egy év múlva készül el. Addig viszont akkora fejlődésen megy keresztül ez a stílus, hogy esélye sem lesz. Kár érte, még akár jó is lehetett volna.

Mocsy

LOCKHEED MARTIN
FIGHTER SERIES
U.S. AIR FORCE
50
1947-1997
MOUNT WHITNEY
14495
A-CODE
R-2508

TIBER
13
6
13

ICM SUN

VORTAC
BAKERSFIELD
MEADOWS
165
149
G 77NM
S 29
38N
06W
F-22
RAPTOR™
NOVALOGIC®

GP500

Egy meglepően jó szimulátor

Azt hiszem a GP500 esetében megtapasztalhattam, hogy is járt a torkos borz. Elcsapta a hasát. Szóval megkaptam, hogy írjak róla valamit, mert a népek kíváncsiak arra, hogy milyen lesz a progi. Rajtam nem múlik. Szívesen gondoltam. A "demó" készítői nem így gondolták. A T. játékos csak ne lásson neki semminek, hanem nézze meg, hogyan demózik a gép. Ennek egyenes folyománya, hogy azt el tudom mondani, hogy néz ki a játék, mennyire gyors... azt viszont nem, hogy mennyire játszható.

játszanék már egy jó gyorsasági motoros programmal.

Természetesen jelen esetben is a demó verziót volt szerencsém tesztelni. Talán ennek köszönhető, hogy valójában nem tudtam tesztelni. Ez volt az első olyan demó

verzió, a szó eredeti értelmében is demó verzió.

Egy demonstrációs filmet láthattam, ami bemutatta, hogy milyen bazi jó program a Grand Prix 500. A 47 megás demó egy 31 megás MPEG intróból (elég gyenge hanggal) + 16 mega egyébből állt. Végignéztem az intrót, és hála a pörgős bemutatási módnak kedvet kaptam a programhoz. Lássunk neki

Mivel nem vagyok valami nagy 3DFx-es (ezt úgy értem, hogy néhanapján van nálam egy kölcsönbe és akkor nyomulok vele, de nem viszem túlzásba a dolgot), nem valami nagy szám a grafikája (főleg nem mondjuk az UBI F1-hez képest), igaz van egy két dolog, ami nagyon tetszett nekem.

A pálya, a motorok, a részletesség mind azt hozza, ami a 3DFx-től alapállapotban elvárható. OK a dolog. A sebességgel szintén nincs probléma (még ha 25 motoros van is a képernyőn, az Fx jól megbirkózik vele).

Van egy rakás nézet (a tipikus, egy szimulátortól elvárható nézetek). Itt megjegyzem, hogy amikor a motoros nézetéből versenyzünk (vagyis "műszerfallal"), a műszerek mozognak (nem úgy, mint a TD4 alatt (az a program teljesen kiborított)). Ez nekem elég fontos, mondhatnám úgy is, hogy ez a mániám.

A hangok is elég jók. Végre kezdik észrevenni, hogy a digi hangok sokkal jobban "hasonlítanak" az igazi motorhangra, mint az FM "kollégáik".

Tudom, hogy ez nem valami sok, ezért körbenéztem a demó könyvtáraiban, amikből kiderült, hogy 125, 250 és 500 cm3-es géposztályokban lehet majd versenyezni, és az összes ismert gyorsasági motoros pálya megtalálható lesz a játékban.

Sajnos a hardverről nem igazán tudok mit mondani. Elég valószínű, hogy csak 3Dfx-et fog támogatni a proggi (ha nem, akkor vészmadár vagyok) és a P166 bőven elé lesz az élvezetes játékhoz.

Amíg nincsen normális játszható demó, addig meg kell elégednetek a látható képekkel.

Mr.T.

UBI F1

A csúcssebesség határain

Már volt alkalmam az UBI F1 egy demó verzióját megtekinteni, és most ismét "tolat" ragadok, hogy néhány szóban ecseteljem UBI F1-es tapasztalataimat.

Már most megjegyzem, hogy hála az UBIs népeknek, ismét egy tipikus "DEMO" verzióhoz volt szerencsém (és szerintem nektek is lesz, mert valószínűleg rajta lesz a CD Guru CD-jén, ha nem... bocsi), amit úgy értek, hogy egy játékot enged, majd ha ismét játszani akarunk, újra kell indítani a programot. No de ennyit a kesergésről, nézzük "mi fő a UBI fazekában".

Először is azzal az elszomorító hírrel kell kezdenem, hogy akinek nincs 3D gyorsító (vagy gyorsítós) kártyája, az sajna csak oroszlán könnyeket hullatva bámulhatja a 3DFx tulajdonosok vigyorra húzott száját, mert az UBI F1 csak 3D gyorsítóval a gépben hajlandó elindulni (a látvány mondjuk indokolja is). Az mondjuk szimpatikus, hogy nemcsak 3DFx-et támogat, hanem Direct3D-t is. Egy meglepő dolgot szeretnék megjegyezni (nekem legalábbis meglepő). Direct3D alatt gyorsabb volt a játék. Egy Monster 3D + erőgéppel teszteltem, és D3D alatt gyorsabb volt (igaz nem volt olyan szép mint a Voodoo-s, de ez esetleg annak tudható be, hogy hozzáértők szerint a Voodoo nem hozza a maximumot D3D alatt).

A grafikára senkinek sem lesz egy rossz szava sem. Szép és részletes. Az autókon a feliratok, a gumifeliratok... minden a helyén van. Amikor külső nézetből nézve kijövünk a homokból, a homokszemeket lehet látni a gumikon...

A grafikáról szerintem ennyi bőven elég, mert ez még a legkukacoskodóbbakat is meggyőzte (véleményem szerint).

Az élethűség... Nos az is a helyén van. A demó verzióban csak "Realistic" módban próbálhatjuk ki a játékot (vagyis szimulátorként). 1000 + 1 beállítási lehetőség, a megszokottakon felül maximális főtengely fordulatszám, a lengéscsillapítók csillapítási útjának mértéke, váltó áttételek... A játék csak végigpörgeti a lehetséges opciókat, de annyi van, hogy miután háromszor játszottunk a játékkal, negyedszerre nagyon unalmas lesz ismét végignézni a beállítások kavalkádját. Ez a sok finomítási lehetőség kellőképpen nehézzé teszi a játékot. Ezért lesz a véglegesben "Easy" és még kitudja hány nehézségi szint. Gondolom lesz olyan is, ahol "játéktermi száguldozás" szinten lehet majd tekergetni a kormányt és rugdosni a pedálokat.

Az ígéretek szerint a 96-os bajnoki évben lehet majd versenyezni, 22 sofőr, kommentár és egyéb finomságok keretében.

Szerintem nagyon csúcs a játék, és a végleges verzió ehhez képest már csak jobb lesz (remélhetőleg).

A hardverről csak annyit, hogy P120 és D3D a minimális konfiguráció, de egy átlagosnak mondható P166-os már teljes sebességgel nyomatja a játékot. Így legyen!

Amíg nincs itt a végleges, addig jó szórakozást a demóhoz !

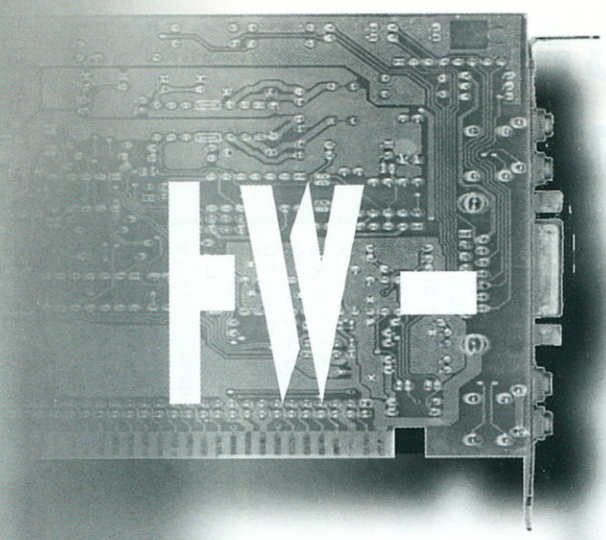
Mr.T.

1998 ÉVI PC CD-ROM MEGJELENÉSEK

Az egyik leggyakrabban feltett kérdés Tőletek olvasóktól arra szokott vonatkozni, hogy XY játék mikor jelenik meg. Mivel az esetek 80%-ban mi sem vagyunk biztosak abban, hogy a kérdéses game mikor fog megjelenni a magyar boltok polcain, így megkerestünk 4 nagy hazai disztributort és képviseletet, hogy némi információt kapjunk a decemberi-január elejei megjelenésekről. A dolog azért is érdekes, mert így legalább előre lehet tudni, hogy az általunk nagyon várt játék esetlegesen kapható lesz-e magyar kézikönyvvel vagy dobozzal. Természetesen az esetleges csúszásokért nem vállalnak felelősséget a képviseletek.

Játék címe	Megjelenés	Kiadó	Egyéb
Deadlock: Shrine Wars	98-03-27	Electronic Arts	
Beast Wars	98-03-27	Electronic Arts	
Dark Omen	98-04-03	Electronic Arts	
Queen: The Eye	98-03-27	Electronic Arts	
X-Files: Unrestricted Access	98-03-27	Electronic Arts	
F-15	98-03-27	Electronic Arts	
Sim Safari	98-03-27	Electronic Arts	
Triple PLAY 99	98-03-27	Electronic Arts	
World Cup 98	98-05-15	Electronic Arts	
War Games	98-05-22	Electronic Arts	
X-Files: The Game	98-06-05	Electronic Arts	
Hardball 6	98-06-12	Electronic Arts	
Tiger Woods & The Pga Tour	98-06-19	Electronic Arts	
Games People Play	98-03-28	Virgin Interactive	Internetes
Sole Survivor	98-03-28	Virgin Interactive	Internetes
Subspace	98-03-28	Virgin Interactive	Internetes
Power Play Hockey '98	98-03-28	Virgin Interactive	3Dfx támogatás
Star Wars Supremacy	98-04-03	Virgin Interactive	
iPanzer '44	98-03-27	Interactive Magic	
Stealth Reaper 2020	98-03-27	GT Interactive	
Forsaken	98-05	Acclaim	3Dfx támogatás
Shadowman	98	Acclaim	
Fighting Force	98-03-13	EIDOS	3Dfx támogatás
Deathtrap Dungeon	98-03-20	EIDOS	3Dfx támogatás
Duke Nukem 3D Kill A Town	98-03-20	EIDOS	
Links Library Vol 4.0	98-03-20	EIDOS	
Flying Nightmares 2	98-05	EIDOS	3Dfx támogatás
PFA Soccer Manager	98-03	EIDOS	
Daikatana	98-09	EIDOS	3Dfx támogatás
Domination: Storm over Gift 3.	98-04	EIDOS	
Reveant	98-06	EIDOS	
Commandos - Behind enemy lines		98-05	EIDOS
Lunalik	98-05	EIDOS	
WLS '98	98-05	EIDOS	
Final Fantasy VII	98-06	EIDOS	
Cuttroaths	98	EIDOS	
Dark Project	98	EIDOS	
Gangsters	98	EIDOS	
Omikron	98	EIDOS	
Plague	98	EIDOS	
WarZone 2010	98	EIDOS	
Subculture	Megjelent	UBI Soft	3Dfx támogatás
Tennis Arena	98	UBI Soft	
Tonic Trouble	98	UBI Soft	
Uprising	98	UBI Soft	3Dfx támogatás
Valdo	98	UBI Soft	
Might and Magic 6	98	UBI Soft	
Army Men	98	UBI Soft	
Red Line Racer	98	UBI Soft	
Requiem	98	UBI Soft	
BattleZone	98-03-20	Activision	3Dfx támogatás
Interstate 76 : Nitro Pack	98-03-20	Activision	3Dfx támogatás
Hexen 2 Special edition	98-03-20	Activision	
Dark Reign expansion pack	98-03-27	Activision	
SiN	98	Activision	3Dfx támogatás
Fighter Squadron	98-03	Activision	
Quake II Mission pack	98	Activision	
VR Powerboat Racing	98-03-20	Interplay	
MAX 2	98-03-27	Interplay	
Die by the Sword	98-03-27	Interplay	
Descent Freespace	98-04-17	Interplay	
Of Light & Darkness	98	Interplay	
STSFA Chekov's Lost Missions	98	Interplay	
Redneck Rampage 2	98	Interplay	
Shadow Master	98-03-27	Psygnosis	3Dfx támogatás
Formula 1 '97	98-03-27	Psygnosis	3Dfx támogatás
APS 98	98-06-05	Psygnosis	
Sentient Return	98-06-26	Psygnosis	
Newman Haas (Indy car)	98-07-10	Psygnosis	
Wings of Destiny	98-07-31	Psygnosis	
Tellurian Defender	98-07-10	Psygnosis	
Respect Inc.	98-07-03	Psygnosis	
Salvation	98-07-24	Psygnosis	
Brainless	98-07-31	Psygnosis	
Soilders at War	98-03-23	Mindscape	
Gold Reserve	98-04-06	Mindscape	
Wreckin Crew	98	Telstar	
Siege	98-06	Telstar	
Joe Blow	98	Telstar	
Assault	98	Telstar	
Golgotha	98	Telstar	

Forrás: Automex Kft, Ecobit Kft, H&H '92 Kft, Modern Media Kft



HW-SW

HIREK, ÉRDEKESSÉGEK A NAGYVILÁGBÓL

- PC-100 SDRAM
- Advantage Memory 64MB & 128 MB-os PC100 RAM-ok
- Pioneer DVD-R
- Maxtor DiamondMax 2160 winchesterek
- STB NITRO DVD
- Digital Edge Indy/F1 Sim
- Toshiba DVD-RAM
- Új AGP 3D grafikus gyorsító az ELSA-tól
- Jazz Multimedia Outlaw 3D-Bonnie & Clyde
- NEC-Thomson plazma monitorok
- A közeljövőben érkező alaplapok

UTILITY CSOKOR

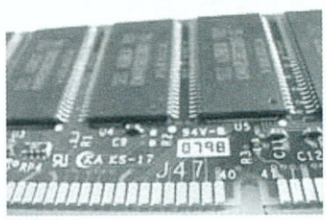
- Appler
- CD Navigator 41E
- GD View 091md
- Ketchup Killers Commander 0.92
- LMuse2
- Multi Modul Player 5.436
- IntraDOS 1.3
- Star Generator
- Ez-Unzipper 32v4
- Go!Zilla 3.0
- Jet-Audio
- Screen Saver Composer 1.2

PC-100 SDRAM

Nem sokkal azután, hogy az SDRAM-ok megjelentek a hardverpiacon, jelentkeztek bizonyos kompatibilitási problémák az SDRAM-ok és az alaplapok között. Értem ezalatt azt, hogy bizonyos alaplapok nem szerettek bizonyos SDRAM-okat, és egyes SDRAM-ok egymást sem szerették. Ennek az eredménye az lett, hogy a nevesebb alaplapgyártók már mellékelték az alaplaphoz az általuk jónak ítélt SDRAM-ot is. A helyzet ma sem jobb, két kinézetre egyforma SDRAM-mal is érhetnek minket meglepetések. Ennek tetejébe nemsokára itt a BX chipset, amelynél a busz sebessége 100 MHz lesz. Sajnos kimondható, a most használt SDRAM-jaink nem működnek majd a BX-es alaplapokkal. Az Intel a problémák megelőzésére a „PC-100" szabványban fektette le, hogy milyen SDRAM kell a BX-hez. Mit takar a PC-100?

Az egyik legnagyobb probléma az, hogy az SDRAM-gyártók márkás memóriachipeket vásárolnak – jó esetben –, de költségkímélés címén ezeket gyenge minőségű, olcsó nyomtatott áramkörökre helyezik rá. Ezek általában 4 rétegűek, az ajánlott 6 vagy nyolc réteggel szemben. A PC-100 megköveteli a 6 réteget. Pontosan leírja a NYÁK-on pl. a huzalok távolságát. Lennie kell rajta egy ún. SPD EEPROM-nak(Serial Presence Detect), amely a BX chipsettel kommunikál, így be lehet állítani például a memóriára vonatkozó helyes frissítési értékeket. A memóriát feliratozni kell: PC100-abc-def, ahol az abc-def jelenti az időzítést és az SPD verziószámát.

Létezik már ilyen RAM? Igen, pl. a Corsair Microsystems az elsők



között jelentetett meg a PC-100-nak megfelelő SDRAM-okat.

Advantage Memory 64MB & 128 MB-os PC100 RAM-ok

Jönnek a 100 MHz-es alaplapok és a 350, 400 MHz-es PII-esek, de ehhez megfelelő memória is kell.

A memóriagyártók egymás után kezdik el gyártani és forgalmazni az Intel PC100 1.0 specifikációjának megfelelő memória moduljaikat. Az Advantage Memory állítása szerint elsőként dob a piacra, ilyen RAM-okat 64 és 128MB-os kivitelben. A memóriák jól működnek még 125 MHz-en is. Tervezik 16, 32 majd később 256 MB-os modulok megjelenítését is.

Pioneer DVD-R

Mostanában egyre nagyobb kezd lenni a felhajtás aDVD-olvasók körül, lassacskán kezd realizálódni az ígért áresés. A Pioneer elsőként mutatott be DVD-írót, ami nem azonos a többször is írható DVD-RAM-mal. A DVR-S101-hez jár a DVD Prassi's Rep szoftver és öt üres DVD-R lemez. A lemezek kapacitása 3.95 GB. Az író ára 16995$, míg a lemezeké 50 $.

Maxtor DiamondMax 2160 winchesterek

A Maxtor DiamondMax 2160 sorozata egyike a legnagyobb kapacitású – 8.4 GB - harddiskeknek az Ultra DMA-s

winchesterek szegmensében. Technikai adatai: <10ms átlagos elérési idő, 256K MaxCache Manager algoritmus, >=500,000 óra MTBF, ANSI ATA-3 kompatibilis PIO mode 4 / DMA 2 interface.

Sajnos nem nagyon szeretik a tuningot, 75 MHz-en már nem hajlandók elindulni. (Ilyenkor a BIOS-ban a PIO mód alacsonyabbra állítása segíthet.)

STB NITRO DVD

Új grafikus kártyát jelentett be az STB Systems Inc. A NITRO DVD három dolgot egyesít magában: 2D gyorsítót, 3D gyorsítót és DVD dekódert. Ezzel a megoldással elkerülhetőek a különböző kártyák inkompatibilitásából származó problémák. Az STB NITRO DVD az Mpact 2 media processzort használja, amely az első tesztek szerint olyan

kártyákat/processzorokat utasít maga mögé, mint a Matrox Mystique vagy a Rendition's V2200. A 3D gyorsító effektjei: MIP-Mapping, true per-pixel perspective correction with subpixel positioning accuracy, texture maps with bilinear or trilinear texture filtering, double-buffer and Z-buffer support, and video texture mapping.

A DVD-lejátszás 30 fps-t biztosít, összehasonlításul egy 300 MHz-es P-II processzor24 fps-t produkál. A Dolby digitális hang dekódolása is megoldott.

A kártya 4MB vagy 8MB 600MHz-es concurrent RAMBUS DRAM-ot fog tartalmazni.

Digital Edge Indy/F1 Sim

Ha igazán úgy szeretnéd érezni magad a kedvenc Forma 1-es játékoddal, mintha valóban egy

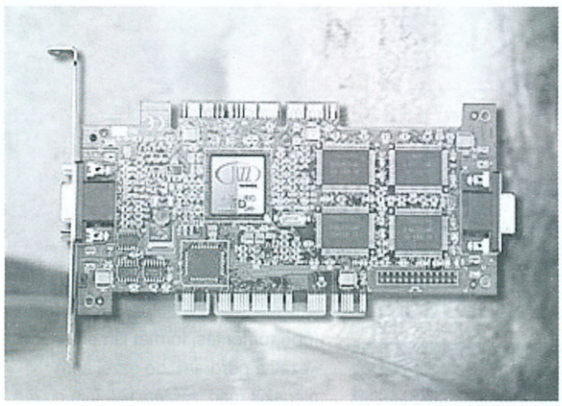
ilyen autót kormányoznál, akkor neked a Digital Edge, Indy/F1 sim kormányát kell megszerezned. Ne

vegye el a kedved a mindössze 349 $-os ár, hiszen a minőséget meg kell fizetni.

Megvallom nekem az egész kinézete egy kissé bizarrnak tűnik, de én – szerencsére- nem játszom Forma 1– es meg Indy-s játékokkal…

Toshiba DVD-RAM

Nyár elején tervezi a Toshiba megjelentetni első DVD-RAM



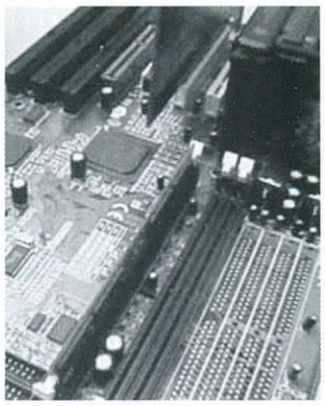
meghajtóit. Míg a többi gyártó – Hitachi, Matsushita, Panasonic – azzal próbál előnyt szerezni, hogy hamarabb jelenteti meg hasonló termékét, addig a Toshiba alacsonyabb áraival csalogatja a vásárlókat. A többször is újraírható lemezek ára kb 40-50 $ lesz, egy oldalra a Toshiba drive-ok 2.6 GB adatot írhatnak. (A Sony, a Philips és a Hewlett-Packard tavaly szeptemberben bejelentett DVD+RW technológiája 3.0 GB-ot tesz lehetővé). A DVD-RAM meghajtók induló árai 7-800 $ körül lesznek.

Új AGP 3D grafikus gyorsító az ELSA-tól

Új AGP 3D grafikus gyorsítót jelentett be az ELSA cég, GLoria-XXL néven. A GLINT GMX 1000 chipsetre épülő kártya teljesítményadatai: 3.3 millió polygon/second, with full geometry transformation, lighting calculations, texture coordinate generation, and high-quality fog calculation. A vezérlő 16 MB VRAM-ot tartalmaz majd frame bufferként és 24 MB DRAM-ot - bővíthető 40 MB-ra -- a Z-buffering és a texture-mapping számára. Felbontása 24 bites színmélység mellett 1920x1080 vagy 1600x1280 lehet a 24"-os monitorokon. Durva. Mondjuk ki bátran, ez nem játékra való. Ahhoz túl jó.

Jazz Multimedia Outlaw 3D-Bonnie & Clyde

A Jazz Multimedia bemutatta a világ első olyan grafikus kártyáját, amely egyszerre AGP-s és PCI-os! A kb. 150 $-os kártyán Rendition Vérité 2200 chipset található, high color üzemmódban a felbontása 1600x1200 pixel 75 Hz-es képfrissítés mellett. A kártya 4, vagy 8 MB memóriát tartalmazhat. Üröm az örömben, hogy a V2200-as architektúra 1x/DMA-ra lett tervezve így nem használhatja a rendszer memóriáját textúrák tárolására, e nélkül viszont az AGP támogatás csak minimális gyorsulást eredményezhet.



NEC-Thomson plazma monitorok

A NEC és a Thomson Multimedia közösen készít plazma monitorokat. Ezen monitorok nagy előnye a hagyományos képernyőkkel szemben, hogy jóval kisebb helyigényűek, és a súlyuk is sokkal kevesebb. Ez lehetővé teszi akár 40" méretű plazma monitorok készítését is, amelyeknek az előállítási költsége is kevesebb, mint egy ugyanolyan méretű hagyományosénak.

A közeljövőben érkező alaplapok

Néhány táblázatban szeretném bemutatni a nemsokára megjelenő alaplapokat.

ABIT IT5A	
Processor Support:	Socket-7
Chipset:	ALi Aladdin V
Max. L2 Cache:	512KB
Max. DRAM:	512MB
PCI/ISA/AGP Slots:	2003.02.01
Form Factor:	ATX
SIMM/DIMM Slots:	0/2
EDO Support:	Y
BEDO Support:	N
SDRAM Support:	Y
DDR SDRAM Support:	Unknown
AGP Support:	Y (66/133)
Bus Speeds:	50, 55, 60, 66, 75, 83, 100
Special Features:	SoftMenu Jumperless CPU SetupSocket-7 AGP Motherboard
Release Date:	Estimated 1st Release in April/May
Production Status:	Under Testing

ABIT PA5	
Processor Support:	Socket-7
Chipset:	ALi Aladdin V
Max. L2 Cache:	512KB
Max. DRAM:	512MB
PCI/ISA/AGP Slots:	2004.02.01
Form Factor:	ATX
SIMM/DIMM Slots:	0/3
EDO Support:	Y
BEDO Support:	N
SDRAM Support:	Y
DDR SDRAM Support:	Unknown
AGP Support:	Y (66/133)
Bus Speeds:	50, 55, 60, 66, 75, 83, 100
Special Features:	SoftMenu Jumperless CPU SetupSocket-7 AGP Motherboard
Release Date:	Estimated 1st Release in May
Production Status:	Under Testing

Microstar MS-5169	
Processor Support:	Socket-7
Chipset:	Ali Aladdin V
Max. L2 Cache:	512KB
Max. DRAM :	512M B
PCI/ISA/AGP Slots:	2004.03.01
Form Factor:	ATX
SIMM/DIMM Slots:	0/3
EDO Support:	Y
BEDO Support:	N
SDRAM Support:	Y
DDR SDRAM Support:	Unknown
AGP Support:	Y (66/133)
Bus Speeds:	66, 75, 83, 100
Special Features:	Socket-7 100M Hz bus AGP M B
Release Date:	April - June
Production Status:	Under Testing

Soltek SL-54U5	
Processor Support:	Socket-7
Chipset:	VIA MVP3
Max. L2 Cache:	1024KB
Max. DRAM:	1024MB
PCI/ISA/AGP Slots:	2003.03.01
Form Factor:	AT
SIMM/DIMM Slots:	02.Feb
EDO Support:	Y
BEDO Support:	N
SDRAM Support:	Y
DDR SDRAM Support:	Unknown
AGP Support:	Y (66/133)
Bus Speeds:	66, 75, 83, 100
Special Features:	100MHz Bus Socket-7 AGP MB
Release Date:	May/June
Production Status:	Under Testing

Soltek SL-54V5	
Processor Support:	Socket-7
Chipset:	Ali Aladdin V
Max. L2 Cache:	1024KB
Max. DRAM:	1024MB
PCI/ISA/AGP Slots:	2003.03.01
Form Factor:	AT
SIMM/DIMM Slots:	02.Feb
EDO Support:	Y
BEDO Support:	N
SDRAM Support:	Y
DDR SDRAM Support:	Unknown
AGP Support:	Y (66/133)
Bus Speeds:	66, 75, 83, 100
Special Features:	100MHz Bus Socket-7 AGP MB
Release Date:	May/June
Production Status:	Under Testing

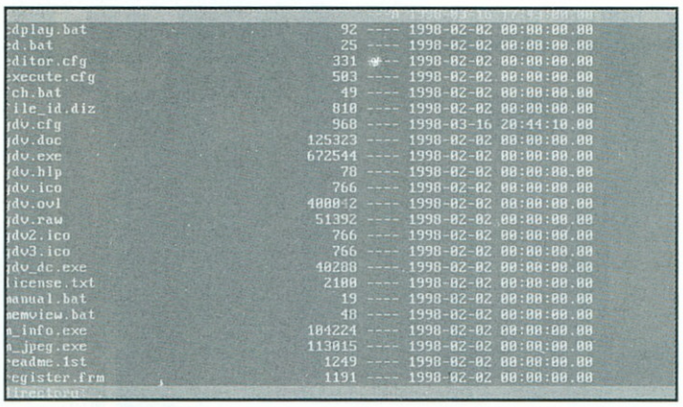
Soltek SL-67A	
Processor Support:	Slot-1
Chipset:	Intel 440BX
Max. L2 Cache:	N/A (on Chip)
Max. DRAM :	768M B
PCI/ISA/AGP Slots:	2004.03.01
Form Factor:	ATX
SIMM/DIMM Slots:	0/3
EDO Support:	Y
BEDO Support:	N
SDRAM Support:	Y
DDR SDRAM Support:	N
AGP Support:	Y (66/133)
Bus Speeds:	66, 100
Special Features:	Dip Switch CPU Setup100M Hz Bus Slot-1 M B
Release Date:	M ay
Production Status:	awaiting Intel Approval for release

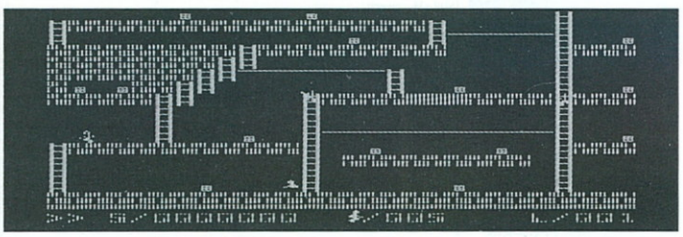
Utility csokor

A hónap válogatása a hasznos kis programokból

Appler

Egy emulátoros csemegét is sikerült elcsípni a hónapban, méghozzá egy Apple II emulátor képében. Az eléggé kezdetleges emulátor mindenesetre nagyon jól működik, a futtatásához gyengébb gép is elégséges, de ha erősebb a masina, akkor sincs probléma. A forráskódot is mellékelték a szerzők, ami nem egy utolsó dolog. A készítők jóvoltából rögtön ki is próbálhatjuk az emulátort a jól

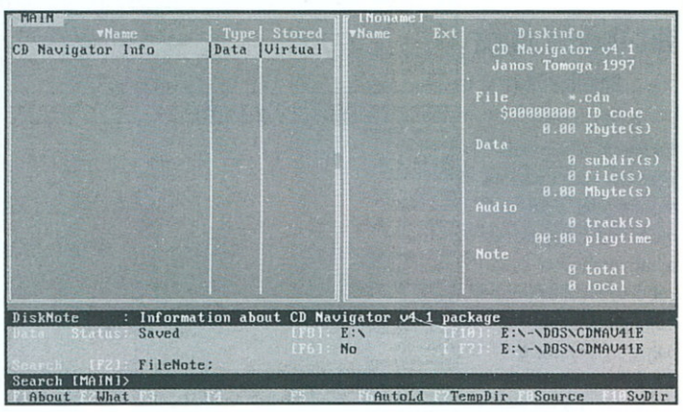




ismert Lode Runner játékprogrammal. A legjellemzőbb mindenesetre az emulátor búcsúzkodása, ahogy is kiírja, hogy vissza a valóságba.

CD Navigator 41E

Egy nagyon pofás NC kinézetű program a következő alanyunk, mely jellegét tekintve egy adatbázis



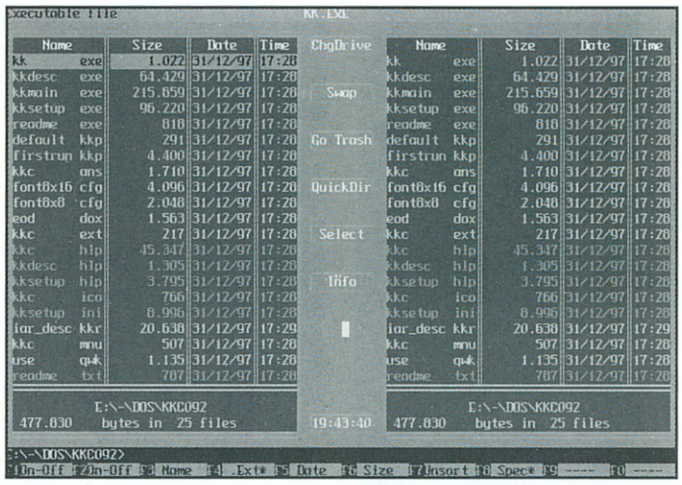
program. A szép számmal szaporodó audio és adat CD-ink számontartására használhatjuk fel ezt a remek kis programocskát. A lehetséges 65000 directory tartalom úgyhiszem mindenkit meggyőzhet, hogy nem lehet olyan nagyon könnyedén megtelíteni a keretprogramot. Egyébként egy feltöltött adatbázis esetén aranyat ér a program, hiszen össze-vissza lehet benne keresgélni.

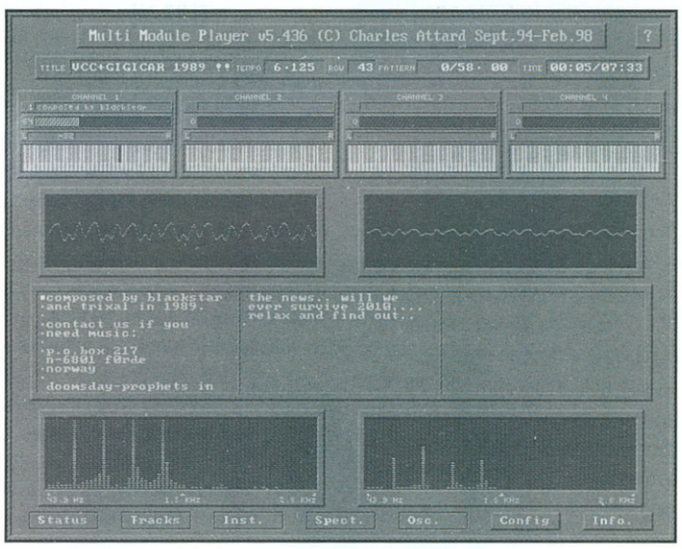
GD View 091md

Úgy látszik sokasodnak itt a jobbnál jobb SH utilityk, hiszen ez a program is a maga nemében nagyszerűre sikeredett. Egy file nézegetőről van szó, mely a text formátumokkal, képekkel, hangokkal és zenékkel, adatbázisokkal és még egy rakat mindennel is megbirkózik. Ahhoz képest, hogy milyen rövid a programocska tényleg impozáns a tudása. A felsoroltakon kívül még sok mindent tud a progi, próbáljátok ki.

Ketchup Killers Commander 0.92

Egy sokoldalúan programozható és nagyon jól használható file managert kapunk ebben a kis programcsomagban. Most is bebizonyosodott egyébként, hogy a shareware alkotások néha olyanok minőségűek mint a komoly társaik, bár az igaz, hogy általában ezek utánérzések az eredeti programokhoz képest. Érdekesség még a beépített HTML olvasási lehetőség, amellyel ilyenformán még nem találkoztam. Az összes főbb tömörítési formát ismeri és kezeli a porgram, de ezzel sem elégszik meg, hiszen 140 féle egyéb formátummal is megbirkózik. Egyszóval csúcs, próbáljátok ki!





LMuse2

Mondhatnánk, így készülnek a MIDI file-ok, ha le akarnánk egyszerűsíteni a dolgokat. Persze nem erről van szó, hanem arról, hogy a program matematikai úton megpróbál előállítani különféle MIDI file-okat.

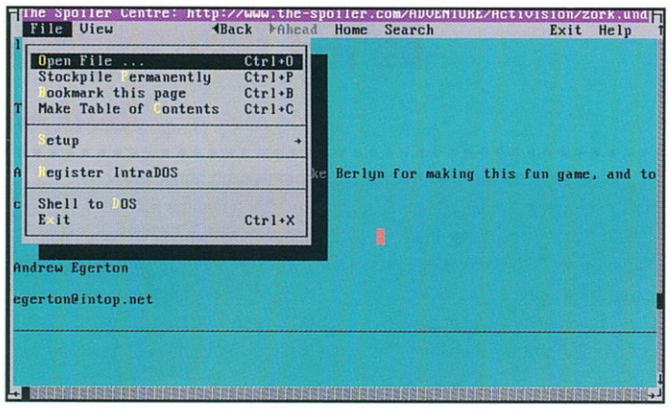
De azért ne számítsunk rá, hogy nagy élményben lesz részünk, hiszen az emberi alkotást meg sem közelíti ez a zene, azonban arra mindenképpen jó, hogy megértsük a MIDI felépítését és elvét. Egyébként lehet próbálkozni a programmal, mert néha érdekes dolgok sülhetnek ki.

Multi Modul Player 5.436

Négycsatornás modul lejátszó. A program kinézete egy kicsit a régi időket idézi, bár ez egyáltalán nem baj, hiszen ezek a jellemző hullámforma kijelzők és pattern mutatók nagyon is sokunknak voltak kedvesek annak idején. Persze a felhasználásnak gátat szab, hogy csak 4 csatornát tud kezelni a program. Aki szeretné kipróbálni a lejátszó tudását, annak a CD GURU-n levő modulokat tudom ajánlani.

IntraDOS 1.3

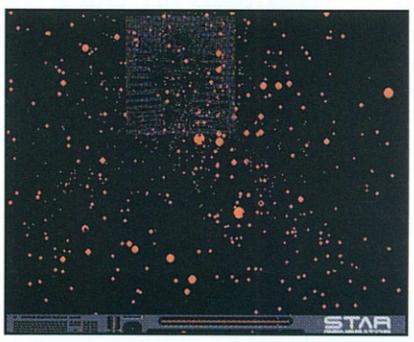
Rendkívül egyszerű DOS-os HTML nézegető, mely sajnos az alapfunkciókon kívül semmiféle komolyabb definíciót nem ismer, szinte csak a szövegekkel bírkózik



meg. Ennek ellenére használható a majdnem Text formátumú oldalak nézegetéséhez. Azt hiszem létezik ennél jobb minőségű HTML olvasó DOS alá, mindenesetre az tisztán látszik, hogy a HTML az ablakok nyelve.

Star Generator

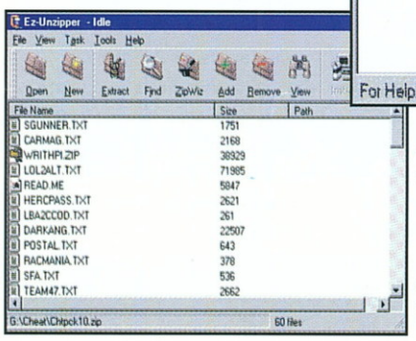
Valaki mondja még azt nekem, hogy nem készítenek jó DOS-os programokat. A Stargen nevéhez méltóan egy csillag térkép generátor, mely egy 6000 pontból



álló galaxist varázsol elénk. Azonban a szokásos screen saver-ekkel szemben itt szabadon mozoghatunk a térben, nézegethetjük az alakzatokat. Apropó alakzatok. A progi regisztrált verziójában a DFX kiterjesztésű object file-okat egy mozdulattal betölthetjük és a program meg is jeleníti ezeket. A demoban használt alakzatot nézegetve nagyon buli lehet a program.

Ez-Unzipper 32v4

Mindenfajta tömörített file kicsomagolását elősegítő kis programocska, mely az összes nagyon használt tömörített formátumot ismeri. A program kezelőfelülete egy kicsit hasonlít a WinZip-éhoz, gondolom nem véletlenül. Ha csak meg szeretnénk nézni a programot, akkor vigyázzunk az indításkor, ne hagyjuk, hogy önmagára írja át az összes hivatkozást. Egyébként elég korrektnek tűnik a program, feltéve persze ha az Explorert használjuk.



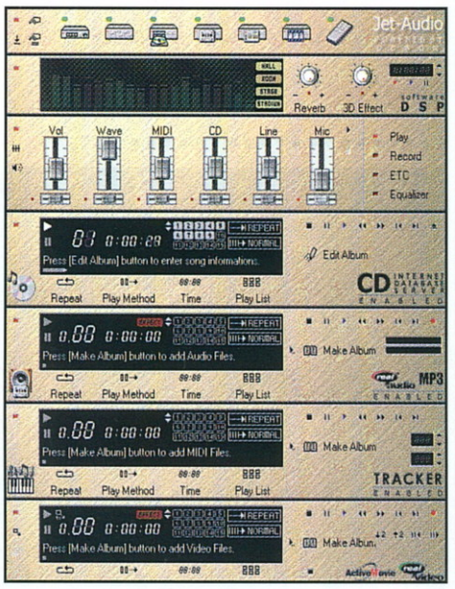
Go!Zilla 3.0

A letöltés az egyik legidőtrablóbb és legbosszantóbb tevékenység az Internettel kapcsolatban. Nos, a Go!zilla pontosan ezen segít azzal, hogy előre kijelölhetjük a letölteni kívánt file-okat, és a program elintézi helyettünk a piszkos munkát. Ha megszakadna a letöltés, akkor is segítségünkre lesz a progi, hiszen folytatja ott, ahol megszakadt az adás. A program egyébként ezeken kívül rengeteg mást is ismer, csak

győzzük felfedezni a tudását.

Jet-Audio

Igazán nagy, komplett audio és video munkaállomás, hirtelen nem is tudok mondani olyan audio és video formátumot, amivel nem birkózik meg a program. A következő nagy alkotó elemekből épül fel a hi-fi tornyunk:



Sound Effector: tartalmaz egy nagyméretű kijelzőt, mely típusát tudjuk állítani, valamint egy két potmétert, mellyel a speciális effektusokat tekergethejük. Ha pontosan tudni szeretnénk a lejátszott időt, akkor az itt található óra nyújt ebben segítséget.

Mixer: nevével összhangban tényleg csak a különböző forrásokból beérkező hangok erősségét és a balance-át tudja állítani.

CD Player: audio CD-ink lejátszására szolgál. A szokásos kijelzési formák megváltoztatásán kívül a lejátszási mód változtatására is van mód (pl. repeat). Extra funkció az album nevének és a számok címének editálási lehetősége.

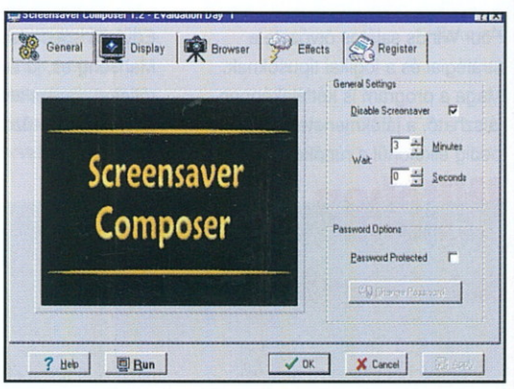
Digital Audio Player: modul és MP3 típusú file-ok lejátszására szolgál. A funkciói megegyeznek a CD player-ével. Extra lehetőség a saját album összeállítása.

Midi player: csak Midi file-ok lejátszására szolgál. Kezelése megegyezik a Digital Audio Player-ével.

Digital Video Player: teljes anim lejátszó rész, minden létező anim formátumot támogat plug-in-ek segítségével. A felvétel és vágás

egyszerűsített formáját is el tudjuk végezni vele.

A tornyot kiegészíti még egy távirányító is, melyen a legszükségesebb funkciók és az egyes részek közötti váltás lehetősége kapott helyet.



Screen Saver Composer 1.2

Gyakran szerettük volna, hogy saját tervezésű screensaver-ünk legyen, látva a szebbnél szebb alkotásokat. Nos, mostantól, igaz piciben nekünk is lehetőségünk van erre, hiszen itt a screen saver creator. A program kicsit cseles, hiszen itt igazából nem screensaver-ekről van szó, csak képeket manipulál különféleképpen a program. Többfajta beúsztatások és eltüntetések szerepelnek a program palettáján.

Bear™

The Isle of Four Winds:

Rune War

Ezt a játékot egyetlen szóban lehet jellemezni: különleges. Rúnák háborúja - már a név is sugall valamit. Szerintem elég, ha ránéztek a képekre, hogy lássátok, az Isle of Four Winds sajátos ötvözete a stratégiai és a logikai típusoknak. Maga a program is kétféleképpen játszható, a játékmeneten belül pedig elkülönül a rúnákat manipuláló és a terep rész. A cél minél több terület megszerzése, aminek eléréséhez idézhetsz lényeket, és természetesen nyerned kell a rúnákkal "vívott" csatákban. Egyfajta speciális, egyedi hangulatú MahJong ez, jó adag misztikus töltettel, varázslatokkal és stratégiai játékelemmel tűzdelve. Határozottan érdekes.

Maga a készlet százharminchat darab, harmincnégyféle rúnából áll (tehát mindegyikből négy van benne). Ezen belül a rúnáknak két típusa is van: suit és honor. Az első típus jegyei a MahJong szetthez igazodnak (igaz, más jelekkel), míg a második hét új rúnát tartalmaz: négy szélirányt és három sárkányt (zöld, vörös, fehér).

Kezdéskor a négy játékos körben ül a Négy Szél Tornyában, az Summoning Circle (idéző kör) körül. A játék időre megy (ennek hosszát szabályozhatod), ezért nem lesz vontatott vagy unalmas, hiszen mindenkinek adott mennyiségű ideje van döntései meghozására és a cselekvésre. A keleten ülő játékos kezd. Elsőként húz, majd x másodperc után dob. Az így eldobott rúnával szintén x másodpercig bármelyik játékos cselekvést kezdeményezhet, és ekkor kezdődnek a bonyodalmak... Csakhogy igazán nem szeretnék most belemenni a játék részletes ismertetésébe, mert jóval komplexebb annál, hogy pár szóban el lehetne mondani. Legegyszerűbb, ha kipróbáljátok.

A Rune War természetesen négyen is játszható lesz, akár az Interneten is, de egy játékra minimum két órát kell számolnotok. A különlegességeket nem szabad kihagyni, úgyhogy szerintem akit egy kicsit is vonzanak a mágikus környezetbe illesztett táblás játékok, tegyen próbát vele! A kétkedők számára pedig most adott a lehetőség, hogy esetleg átpártoljanak a mágia oldalára ...

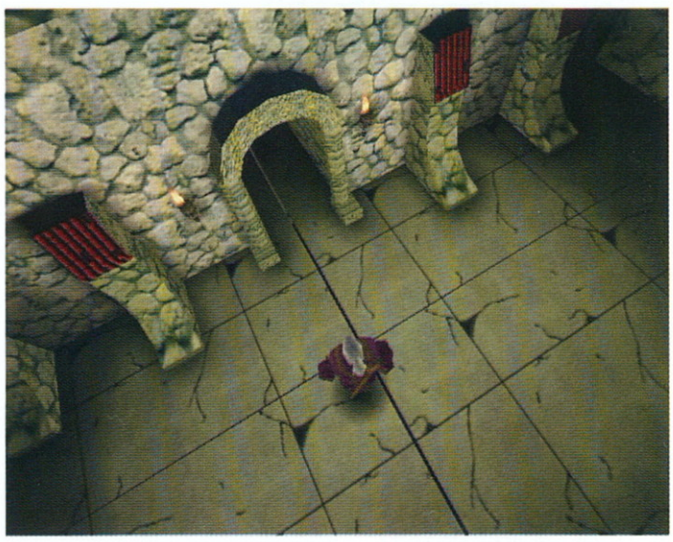
Lily
lilytm@usa.net

Witcher

Tekergő nézegető

A Witcher program demójából még csak egy elég kezdetlegesnek mondható verziót jutott el hozzánk, de számomra már ebből is nyilvánvaló volt, hogy mire is számíthatunk a jövőben, ha a játékot kiadják. A játék egy RPG/kalandjáték keverék lesz, nagyon szép és kidolgozott grafikával, amely valószínűleg minden eddig látott szerepjáték közül a legszebb címet biztosan elnyeri. A történetről, a játék kezelőfelületéről (vagy vele kapcsolatban bármilyen) bővebb információt a kiadó sajnos még nem bocsájtott ki, de remélhetőleg hamarosan többet is megtudhatunk.

Ha a lemezen talált demót kicsomagoltátok, öt-hat különböző könyvtárat fog kreálni a harddisketekre, amelyekben különböző helyszíneken és módon mutatja be a gép a játékot. A legpraktikusabb a Roll könyvtárban lévő Hexer file-t elindítani.Ha a program elindult, akkor a tiald billentyűvel (balra, az egyes billentyű mellett) lehet előhozni a konzolt (igen, úgy, mint a Quake-ben), és ide kell beírni a Roll utasítást. Ekkor a kamera szépen elkezd lavírozni a szobában körbe s körbe, amíg a látványt meg nem unod, és ki nem lépsz a bemutatóból. Ha a játékra, illetve a főszereplő Gerald irányítására vagyunk kíváncsiak, akkor a Normal directory-n belül kell elindítani a programot. Itt látni nem látunk semmit, csak Geraldot, mert éppen egy fényvarázslatra készül (nálam nem sikerült neki) amitől majd világos lesz a szobában. A shift és a nyilak segítségével tudjuk őt mozgatni előre, hátra. A legnagyobb baj az, hogy mást tényleg nem lehet tenni, de a 3Dfx-es látvány mindent kárpótol, egy pillantást azért mindenféleképpen megérdemel ez a munka.



Chris
chris@acomp.hu

Jaggernaut Corps

Fist Assault

A hangzatos név mögött ezúttal is csak egy „mezei" lövöldözős játék lapul, bár a mezei szó kicsit becsmérlően hangzik. A játék kivitelezése ugyanis több, mint profi. Persze sokadik játék után esett le a tantusz, hogy itt ismét egy feldolgozásról van szó, azaz annak továbbvitt, kibővített értelmezéséről. A történet a nyolcbites korszak elejéig nyúlik vissza, amikor még Speccy-ken és Atari 2600-asokon nyűttük az ipart. Az Asteroids az egyik kedvenc gaménk volt, játszottunk is vele sokat. Nem volt sztorija, csak lőni kellett benne a bazi nagy köveket, amik aztán kisebbekre estek szét. Élményszámba ment, amikor bejött a pályára egy csészealj, és milyen nehéz volt kilőni...

A JCFA is hasonló sémán alapul. Az egyik oldalt áll az emberek bolygószövetsége - az Alliance -, akiket megtámadtak a gonosz idegenek (CAN-8932 kódnevű faj). Az idegenek elfoglalták, és az ellenőrzésük alatt tartják az Alliance számára stratégiailag fontos mesterséges fekete lyukakat (wormhole). Ezeken keresztül folyik a kommunikáció, a csillagközi utazás, a kapcsolattartás a szövetséges bolygókkal. Ha nem sikerül visszaszerezni az ellenőrzést, akkor a szövetség szétesik.

A központi vezetés elhatározta, hogy beveti az Armageddon fegyvert, mellyel megsemmisíthetők az idegenek által generált fekete lyukak, amiken keresztül érkeztek. Amikor a fegyver elkészült, kiderült, hogy milyen iszonyatos ereje van. Hogy véletlenül se kaparinthassa meg és használhassa valami őrült terrorista, ezért a terveket megsemmisítették, a fegyvert pedig szétszedték darabokra. Ezeket a szövetséges bolygókon helyezték el titkos bázisokon. Nekünk kell összegyűjteni a darabokat.

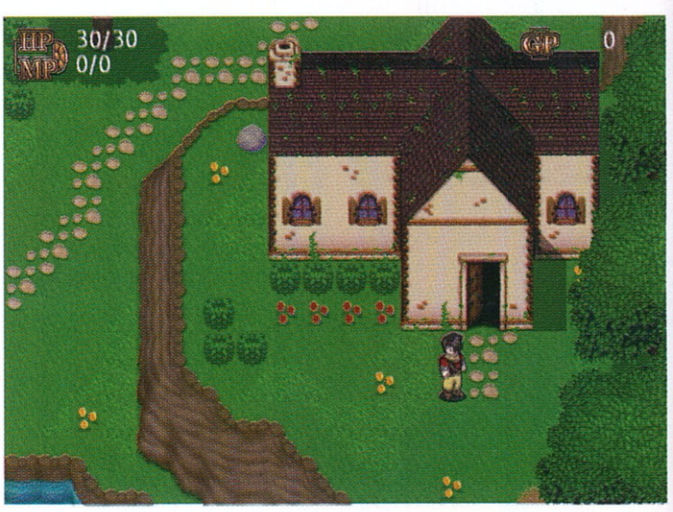
Ennyit a bárgyú történetről (ennél egyébként sokkal részletesebb...). A lényeg, hogy egy lövöldözős játék, ahol az idegenek különféle méretű és funkciójú űrobjektumait kell szétlőnünk. Minden bolygónál van egy fő hajó, amelyik a feketelyukat destabilizálja, hogy ne lehessen használni. Ennek kilövése után mehetünk a következő rendszerbe. Innentől már a szokásos lövöldözős game, felvehető extrákkal, stb. Mindenképpen érdemes megnézni, de most szólok, hogy nem fácánvadászatra indulunk...

SakmaN

Neophyte

Manga rulez

A Manga stílust kedvelőknek jelenthet örömöt ez a kalandjáték, amelyben egy kisfiú kalandjaiba csöppenhetünk bele. A történet a szokásos jó és gonosz harcát eleveníti fel. Egy gonosz varázsló elpusztítása a küldetésünk, aki szívtelenül kiirtotta szülőfalunkat, és kegyetlenül megölte édesanyánkat. A demó verzióban egy házban kezdünk, ahol megtudhatjuk, hogy eljött végre a mi időnk, és ideje elindulnunk megkeresni Vacmatiót, a gonosz varázslót, aki most fogva tartja Aphea hercegnőt, és fel akarja áldozni. De persze, mint a legtöbb kalandjátékban, itt sem botlunk bele az első lépésnél a legfőbb ellenségünkbe, sok nehézségen kell átverekedni magunkat, hogy megfelelő tapasztalattal és persze fegyverzettel tudjuk majd a gonoszt legyőzni. Az első küldetésünket rögtön Aliqustól kapjuk, házában, ahol minket felnevelt. Feladatunk nem lesz egyszerű, meg kell kaparintanunk Gorus páncélzatát, amit a hatalmas Plaithon visel magán szüntelen.



A játékot felülről látva irányíthatjuk, mindössze pár billentyűt kell csak megtanulni a kezeléséhez, ami roppant egyszerűvé teszi a játékot. A képernyő bal felső sarkában láthatjuk az életerőnket és a varázslatpontjainkat, az utóbbi sajnos kezdetben még csak nulla. Jobbra fent pedig az aranypénzeink száma helyezkedik el.A ház alagsorában egy ládában találunk harminc aranyat és egy tőrt, ami a kezdetekhez elég lesz. A "I" billentyűvel kaphatunk listát a nálunk lévő tárgyakról, és itt helyezhetjük őket aktív állapotba. A varázslatrendszer sajnos ebben a shareware verzióban még nem működik, kipróbálni így tehát nem lehet semmi potiont vagy ilyesmit, ha esetleg vásárlunk. A képeket látva leléggé egyszerűnek tűnik a játék a kinézete alapján, de szerintem ha elég jó lesz a végleges változat, lehet, hogy érdemes lesz vele foglalkozni. Személy szerint nekem tetszett, próbáljátok ki, le tudja kötni az embert.

Chris
chris@acomp.hu

PREVIEW

King's Quest: Mask of Eternity

A sorozat folytatódik

- King Quest 6
- Dune 2000
- Daikatana
- Sin

A Sierra cég híres a folytatásos játékairól, a Larry széria, a Space Quest, a King's Quest, mind-mind már elég sok részt megélt. Nos az élet nem áll meg Sierráéknál sem, most a King's Quest sorozat fog bővülni egy új taggal, de úgy tűnik ez a rész jelentősen el fog térni a többiektől. Többféle újdonság is van, az egyik, hogy a Sierra sem akar lemaradni a három dimenziós őrületről, ezért a játék használni fogja a 3D gyorsítókártyákat. (A 3DFx és a Rendition chipsettel rendelkezőeket közvetlenül, a többi kártyát pedig D3D-n keresztül támogatja.) A program 3D-világba helyezése a Dynamix cég ThreeSpace 3D engine-évél történik, amelyet eddig repülőszimulátoroknál használtak. A 3D környezet lehetővé fogja tenni az olyan feladványokat, amelyek egy 2D-s kalandjátékban elképzelhetetlenek lennének. Az egér segítségével szabadon változtathatjuk a kamera helyzetét, azaz a nézőpont szabadon állítható. Ugyanígy egy billentyű lenyomásával váltogathatunk a külső és a belső nézet között (tehát, hogy Connort kívülről lássuk, vagy az ő szemeivel kövessük a történteket, lásd Quake).

A másik újítás a harcrendszer bevezetése. Harc egy kalandjátékban? Úgy tűnik, Sierráék egyfajta adventure/rpg/akció klónt akarnak létrehozni. A küzdelemben a megfelelő támadó és védekező mozdulatokat többnyire az egér és néhány billentyűkombináció segítségével hozhatjuk elő. (Milyen meglepő!)

A játék története a következő: A fiatal főhős Connor - akit mi

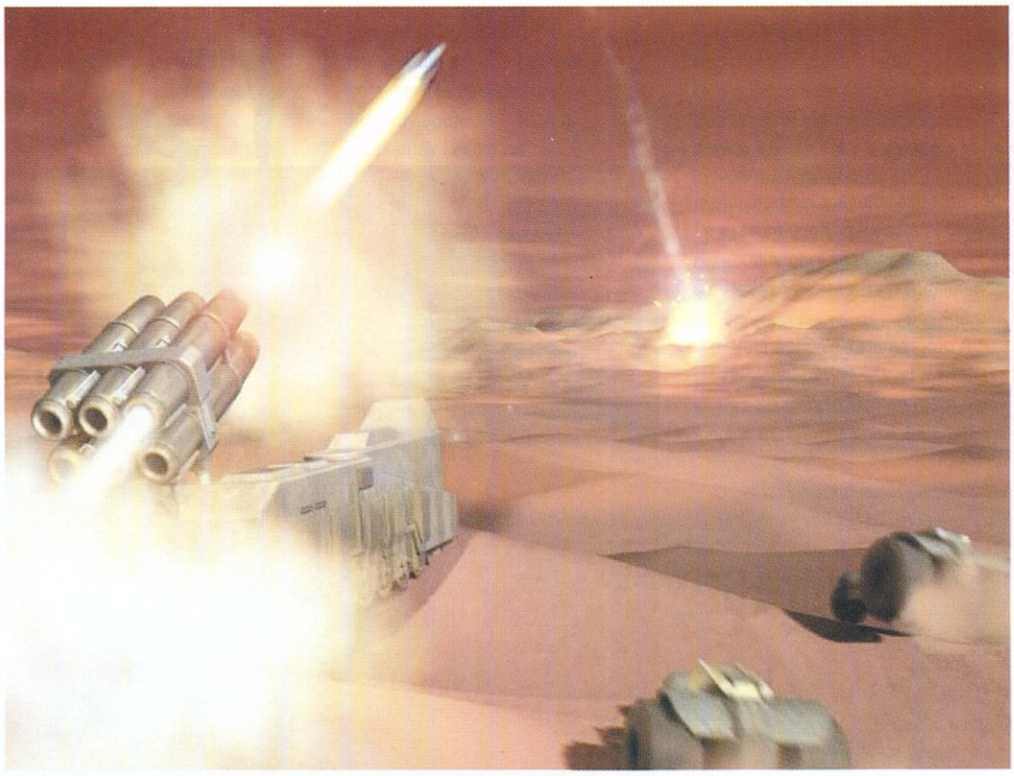
alakítunk – egy kis faluban él a Daventry királyságban. Egy szörnyű mágikus baleset történik, amitől az Örökkévalóság Maszkja öt részre szakad és a darabok a királyság különböző helyeire kerülnek. Ennek következtében Daventry felett egy sötét felhő jelenik meg és az emberek kővé válnak. Szerencsére az egyik darab pontosan Connor elé esik, akit erős hite megvéd a mágiától, így az ő feladata lesz a béke és a rend visszaállítása a királyságban. A küldetés nem könnyű, meg kell találnia a másik négy darabot, és újra összeilleszteni a maszkot. Ebben hátráltatni fogja rengeteg alattomos szörny és ijesztő kreatúra. Az ellenfelek között található például a csontvázharcos, aki akkor válhat veszélyessé, ha csapatokban támad ránk, de találkozhatunk zombikkal, mocsárlényekkel, pókokkal stb. Az elpusztított ellenfeleket érdemes lesz átkutatni, mivel így hasznos tárgyakra bukkanhatunk. Persze nem minden szereplő ellenség, lesz olyan is, akinek érdemes a "barátságát" keresnünk.

A játék zenéjét Californiában és Washingtonban fogják felvenni igazi zenészekkel, és ezt a zenét fogják konvertálni 22k-s 16 bites stereo wav fájlokká.

A program megjelenése augusztus környékén várható, ehhez persze tegyük hozzá, hogy ez csak egy ígéret. (Eredetileg 1997 karácsonyára jelezték ...) Meglepő módon csak egy CD-t fog elfoglalni, ez a Sierrától –lásd Phantasmagoria – nagy fokú aszketizmus. Játszható demót csak az év végére ígérnek, ennek mérete kb. 50 mega lesz. A minimum konfiguráció Pentium 90, Windows 95, 16 mega RAM, CD-ROM meghajtó (jé, ez meg minek?), svga videokártya, 16 bites hangkártya. Az ajánlott hardverösszeállítás ettől annyiban tér el, hogy a processzor Pentium 166, a memória 32 mega, a videokártya pedig a már fent említett 3D gyorsítók egyike.

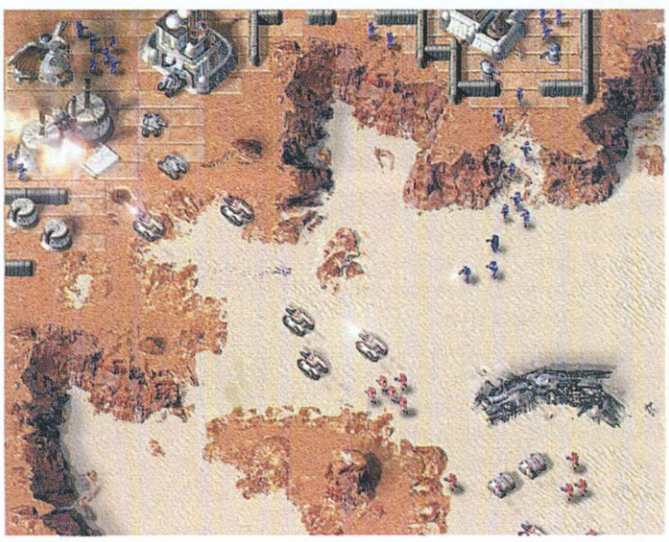
Dune 2000

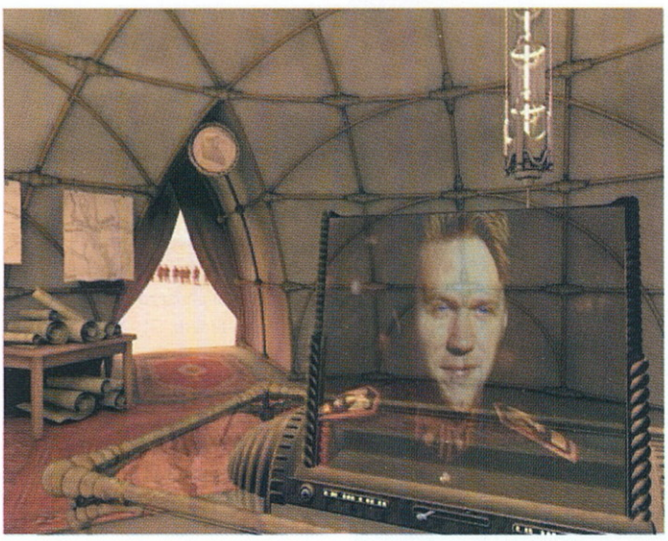
Atridesek hajrá!



Ki ne emlékezne a Westwood nagysikerű játékára, a Dune II-re? Az 1992-ben megjelent játék új fejezetet nyitott a számítógépes játékok történetében, és megismertetett minket a valós idejű stratégia (RTS) fogalmával. Az RTS-ek azóta sokat fejlődtek, de a Westwood mindig az élen tudott maradni – gondolok itt a C&C-re vagy a Red Alertre. (A minőséget mi sem bizonyítja jobban, mint az azóta is rendületlenül áradó klónok tömege.) Idén a Westwood úgy gondolta, ideje elővenni és napjaink technikai színvonalának megfelelő köntösbe bújtatni a nagy sikert hozó programot. Ebben a döntésben közrejátszott a Dune II rajongóinak sok-sok levele, és az, hogy a cégnél is igen sokan akadnak olyanok, akik a Dűne-univerzum szerelmesei. A készítők figyelmeztetnek, ez nem a Dune II folytatása, hanem annak egy modern változata.

A hírek szerint a játék nagy felbontású lesz akár 16 bites színmélységgel. Az még nem teljesen tiszta, hogy támogatni fogja-e a 3D kártyákat, de az ígért effektusok (pl. a dinamikus megvilágítás, az átlátszó füst, a lövedékek csóvája és a realisztikus robbanások) ezt sejtetik. Az átvezető animációk egyrészt renderelt képsorok, másrészt FMV-k lesznek, összesen kb. 35 perc hosszúságban. (A három választható Házhoz külön-külön





filmrészletek tartoznak.) A színészgárda igen népes, hiszen minden előforduló karaktert – Emperor, Bene Gesserit truth sayer, a különböző házak mentátjai stb. - más-más színész játszik.

Az irányítás sokkal korszerűbb lesz, mint a nagy elődnél, megtalálhatóak lesznek az olyan, unitokra vonatkozó parancsok, mint őrjáratozás, visszavonulás, csoportosítás stb. A Ornithoptereknek akár a levegőben is adhatunk parancsokat, speciális célpontokra irányíthatjuk őket. Végre gondoltak a többjátékos üzemmódra, így egyszerre egy LAN-on maximum 8-an játszhatunk majd (ilyenkor találkozhatunk a Red Alertben már megszokott csomagokkal). Természetesen játszható lesz Interneten is. A practice menüpontot választva pedig a Red Alert féle Skirmish módba juthatunk, azaz a gép által generált ellenfelekkel, egy-egy általunk választott pályán küzdhetünk. A pályák maximális mérete 128x128 lesz- ilyen már volt az Aftermathban, Megamap néven. Összesen 45 misszióval találkozhatunk a játékban, mindhárom Házra (a nemes Attreides, az alattomos Ordos és a gonosz Harkonnen) kilenc jut és ezen kívül vannak "egyéb" küldetések is, ahol kereskedőkkel, csempészekkel, vagy Fremenekkel .kerülhetünk kapcsolatba.

Mivel meg akarják őrizni a Dune II eredeti világát, ezért csak két új egység lesz – azaz a fejlesztés jelenlegi szakaszában ennyi van -, a Red Alertből ismerős mérnök, és az ún. Thumper, ami odavonzza magához a homokférgeket. (Ennek a legjobb helye az ellenfél bázisában van...) Az egyszerre a pályán lévő egységek száma maximum annyi lehet amennyi a C&C-ben volt.

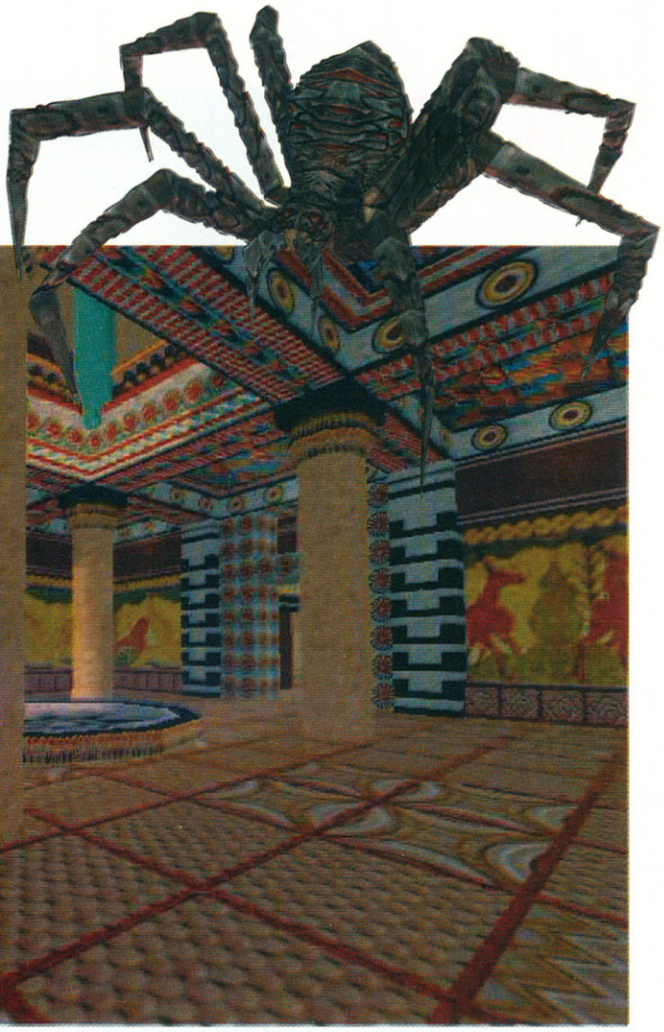
A készítők nagy súlyt fektetnek arra, hogy mind a három Ház egyenlő erőkkel rendelkezzen, és elmondásuk szerint mindaddig nem fogják kiadni a játékot, míg erről meg nem bizonyosodnak. Mivel a három fél más-más egységekkel rendelkezik, ezért különböző lesz a győzelemhez vezető taktika/stratégia is. Állítólag nem fog érvényesülni a "gyártsunk tankot oszt nyerünk" stratégia, úgy látszik ezt nem csak én gyűlölöm. Biztosan sokak szerint ez a program is csak egy újabb bőrt akar lehúzni arról a bizonyos rókáról, de szerintem itt most nem erről, vagy inkább nem csak erről van szó. Már az is ígéretes, hogy a Dune II-t multiplayerben játszhatjuk, az új és korszerű engine, a gyönyörű grafika és nem utolsósorban a Dűne-világ kivételes hangulata csak hab a tortán.

A program kb. 65 %-ban van már kész, a megjelenését májusra ígérik - lesz abból Karácsony is -, az ára pedig a hírek szerint igen alacsony kb. 25 $ lesz.

Mocsy

Daikatana

Miért késlekedik John Romero?

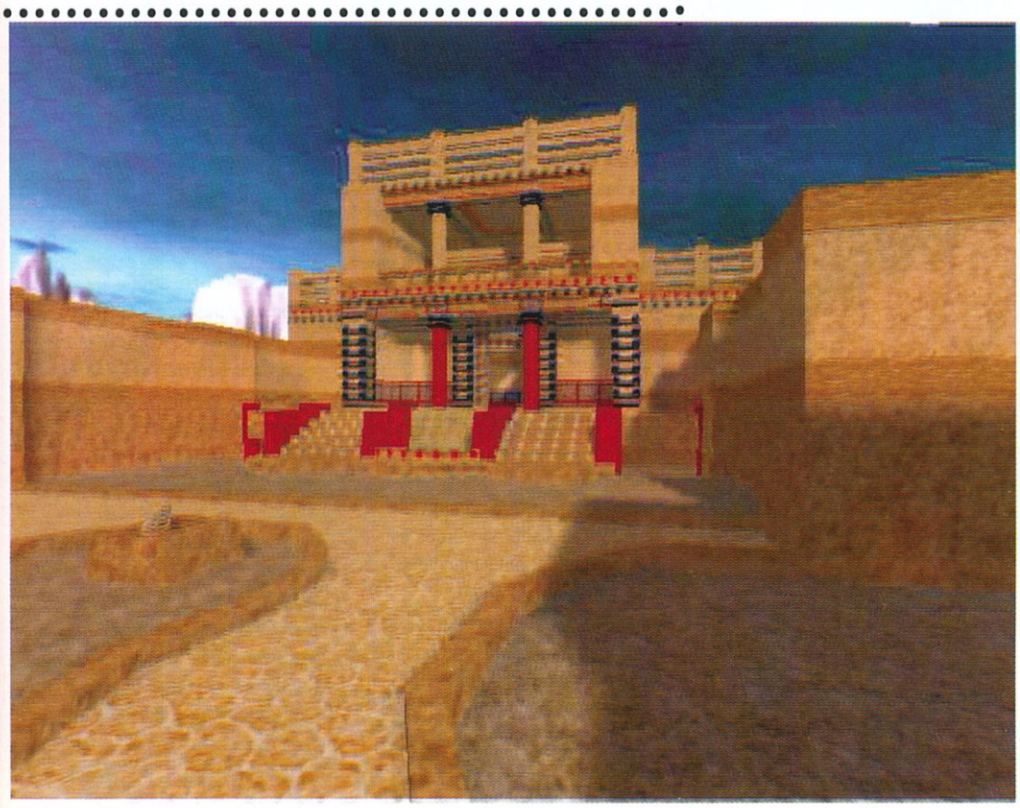


Mint bizonyára tudjátok, már többször hírt adtunk a címben említett játékról. Azt, hogy most újra foglalkozunk vele, az indokolja, hogy újabb, részletesebb híreket kaptunk róla.

A program - az első ígéretek szerint – a tavalyi év végén jelent volna meg, de már az őszi E3-on látni lehetett, hogy a program biztosan nem fog elkészülni az ígért határidőre. (Ez volt az egyetlen Quake-klón a kiállításon, amelyben még 3Dfx támogatás sem volt.) Ráadásul ez lett volna az ION Storm cég bemutatkozó terméke... Nos, a játék kiadását eltolták 1998 szeptemberére, és a debütáló játék egy valós idejű stratégia, a Dominium lett.

A késés persze a programnak csak hasznára vált. A Daikatana olyan pozitívumokat tud felmutatni, mint az igényesen kidolgozott történet – ami által a játékos szintről-szintre egyre jobban beleéli magát a sztoriba -, az RPG elemek bevezetése, a design stb.

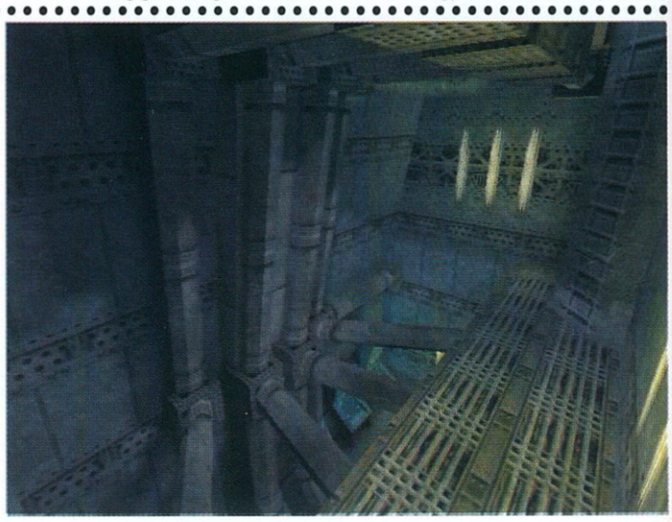
A háttértörténet a következő: 2030-ban Dr. Tetsuo Ebihara felfedezi az AIDS gyógyításának módszerét, miáltal multimilliomos lesz. Generációkkal később egy leszármazottnak, Toshiro Ebiharának, a felhalmozott gazdagság lehetővé teszi, hogy kutatást indítson a legendás kard, a Daikatana megtalálására. 2455-ben járunk. Egy kis csapat, amelyet nem térít el céljától a szeizmológusok előrejelzése a kitörni készülő vulkánról, mélyen a Fujiyama hegy gyomrában kutat az elveszettnek hitt tárgy után. Munkáját siker koronázza, de az ünneplést a megjelenő láva fejveszett meneküléssé változtatja. Arat a halál. Sok szerencsétlen munkás marad örökre a föld mélyén, de a kardot sikerül kimenekíteni. A fegyvert Tokióba szállítják, ahol már türelmetlenül várja az a férfi aki több mint tíz éve kutat utána, nem sajnálva a dollár milliókat: Dr. Ebihara. Újabb hónapok következnek, amelyek az ereklye tanulmányozásával telnek. Végül sikerül megfejteni a kard titkait, Ebihara és asszisztense Dr. Jarred Benedict - más források szerint az asszisztens neve Kage Mishima – a fegyver segítségével időutazásra készül. Ebihara 2030-ba készül megköszönni távoli ősének, hogy megmentette az embereket a rettegett betegségtől és vagyonával lehetővé tette a Daikatana megtalálását. Dr. Benedict, aki igazság szerint a kutatásokban a munka oroszlánrészét végezte, belefárad, hogy mindig a háttérbe szorul, hogy a nagy pénzt mindig a főnöke markolja fel. Egy különösen féltékeny pillanatában, agyában félelmetes terv kezd körvonalazódni, amelyet kisvártatva végre is hajt. Megvalósítja a tervezett küldetést, de oly módon, hogy abból Dr. Ebihara számára nem származik semmi jó. Visszautazik 2030-ba, és betör Vincent Ebihara laboratóriumába. Miután ellopja a kutatási anyagot, törli az öreg doktor fájljait, hosszú évek munkáját téve ezzel tönkre. Egy pár héttel később, a saját neve alatt jelenteti meg a gyógymódot, ezáltal hőssé, de legfőképpen gazdaggá válik. Nagyon gazdaggá. A hatalmas vagyon segítségével egy monumentális erődítményt építtet, utódait és a kardot csak itt tudja biztonságban.



Otthonában egy aranytábla hirdeti:"A kardot örökké őrizzétek, a történelmet soha többé nem változtathatja meg senki..."

Tetsuo Ebihara egy másik leszármazottja, Mikiko, rájön mi történt, és Hiro Miyamoto segítségét

kéri. Miyamoto aki eléggé jártas a harcművészetekben, elfogadja a felkérést. Itt kezdődik a játék, itt lépünk színre, hiszen már rájöhettetek, Miyamotót mi fogjuk alakítani. 2455-ben kezdünk, Kyotóban, ahol az erőd található, ez az első epizód, amelyben be kell jutnunk az építménybe és meg kell szereznünk a kardot. Miután megvan a Daikatana, vissza kell utaznunk 2030-ba, hogy visszaterelhessük a történelmet az eredeti medrébe. Az időutazást megkezdve egy Benedict által előidézett időörvénybe kerülünk, visszaküld minket i.e. 1200-be a mai Görögország területére. Itt mitológiai alakokkal és egyéb szörnyekkel kell küzdenünk mindaddig, amíg elég erőt nem gyűjtünk a visszautazáshoz. A visszajutás és az újabb próbálkozás után a féltékeny asszisztens, i. sz. 560-ba küld, a sötét középkorba. Az utunk pestissel fertőzött falvakon, sötét katakombákon keresztül vezet. A pálya vége felé egy kastélyba jutunk, amelynek mind a négy szárnyában egy-egy kisebb főellenséggel kell leszámolnunk. Végül eljutunk 2030-ba. Egy nemrég



lezajlott földrengés óta San Francisco utcáin - ez ismerős valahonnan... - bandák garázdálkodnak, mindenütt anarchia és pusztulás fogad. Ez az a hely, ahol mindent rendbe kell tennünk, harcolnunk kell gengszterekkel, a kormány katonáival, egyszóval ez már a végkifejlet.

Ugye nem rossz a történet? De mint tudjuk, a sztori nem elég. Mivel tudja a Daikatana megelőzni a versenytársait? A válasz minőségi kivitelezés és új ötletek. Eszembe ötlik egy mondatfoszlány: "a minőségi változás mennyiségibe csap át". Igen, itt is ez történt. A tervezett monsterek számát 64-ről felemelték 74-re, ezek között találhatunk főellenségeket, és olyan karaktereket is, akik csak mellékszereplők, de segíthetik küldetésünket, információkkal láthatnak el. A pályák során újabb és újabb ellenfelekkel találkozunk, míg a már hozzánk képest gyenge ellenfelek eltűnnek. Mind a négy "idősíkban" hat-hat fegyverrel harcolhatunk, tehát összesen huszonöt ilyen van. A Daikatana a huszonötödik, aminek hét különböző varázslata van. A kard összes mágikus tulajdonságát nem tudjuk használni a játék elején, ehhez tapasztalati pontokat kell szereznünk.(A pontok növelésével egyre több varázslat áll rendelkezésre.) Új ötlet? Igen, mint egy RPG-ben. A fejleszthető tulajdonságok: sebesség, támadó erő, támadó gyorsaság, ugróerő, maximum egészség. A történet elején ezen tulajdonságok egy alapértékkel indulnak, majd egyre újabb ellenfelek legyőzésénél növekednek, sőt szintet ugranak. Érdekes, hogy a kard saját tapasztalati pontokkal rendelkezik, tehát, ha a Daikatanával győzünk le egy ellenfelet, akkor nem a mi pontjaink, hanem a fegyver pontjai nőnek. Ez teszi lehetővé, hogy egyre több a fegyverben rejtőző varázslatot használhassunk. Újabb ötlet: Nem egyedül kell küzdenünk, két, számítógép által irányított karakter – Mikiko Ebihara és Superfly Johnson – segít a problémák leküzdésében. Ők ugyanazt meg tudják tenni mint mi, szörnyeket ölhetnek meg, fegyvereket és muníciót gyűjthetnek, felderíthetik a pálya különböző részeit. Nem minden küldetésben lesznek velünk, lesz olyan, hogy csak az egyikük és olyan is, hogy egyikük sem jön velünk. A játék során mindvégig beszélgethetünk velük, a dialógusok minőségéről Christian Divine író (John Romero régi barátja), az előadásukról pedig profi színészek gondoskodnak.

A többjátékos üzemmódról: Ezen játékok sava-borsa tagadhatatlanul a multiplayer mód. Ebben az esetben bármelyik karaktert választhatjuk a három közül, természetesen ezek induló tulajdonságai erősen különböznek. Például Mikikó a leggyorsabb, Superfly támadása a legerősebb, Hiro a leginkább kiegyensúlyozott. Deathmatch módban a tapasztalati pontok növekedése függ attól, hogy milyen szintű ellenfelet győzünk le. Nem lesz értelme a gyenge játékosokat halomra öldösni / lásd Diablo /, mivel az csak kevés pontot jelent. Megtalálható lesz ezen kívül a Capture the Flag játékmód is.

A grafikai megvalósítást is tökélyre akarják fejleszteni. Minden textúra nagymértékben kidolgozott, részletes és pályáról-pályára változik, ugyanúgy, mint a színek palettája. (A Quake II-vel szemben, ahol a paletta minden szinten ugyanaz.) A főszereplők mozgása teljesen egyéni, pl. ha felnézünk az égre a fej és a test külön mozog.

Természetesen támogatni fogja az ismert 3D gyorsítókat, és alkalmazni fogja az általuk megjeleníthető effektusokat.

Érdekességek: Minden szétlőhető lesz, de érdemes óvatosnak lenni, ugyanis a szétrobbanó tárgyak szilánkjai minket is megsebezhetnek. Ha a karakterünk meghal, nem a halott szemein átlátjuk a környezetet, hanem egy külső nézetre átváltva szomorkodhatunk odahagyott porhüvelyünk felett. Az ellenfelek mesterséges intelligenciája olyan szörnyeket jelent, akik nem állnak és várnak a támadásra, hanem akik elugranak a lövedékek elől, vagy hirtelen rád ugranak, az arcodba marnak és már ott is hagynak téged stb. Más lesz a menü felület és a konzol is, mint a Quake-ben megszokott.

Zárszóként annyit, ha John Romero - akinek a nevéhez olyan címek fűződnek, mint Wolfenstein, Doom, Heretic, Hexen – és csapata betartja ígéreteit, mindezt ténylegesen megvalósítja, akkor megvan az új király.

Lóti

Sin

Kétszemélyes Quake?

Az Activision ismét nagy dobásra készül. Nem elég, hogy sikerült megkaparintaniuk a Quake

és a Hexen sorozatok kiadásának a jogát. Ahelyett, hogy nyugodtan ült volna a babérjain, felkarolt egy névtelen kis céget, s elhatározták, kihoznak egy olyan 3D-s lövöldözős programot, ami még a nagy Quake-et is megszorítja. A kerettörténet szerint a jövőben fog játszódni a program. A XXI. század végére a bűnözés akkora mértéket öltött, hogy a kormányok már nem voltak képesek megbirkózni vele. Gigantikus óriáscégek vették át a kezdeményezést, akik jó pénzért bárkit megvédtek. Sorra alakultak meg a különböző fegyveres testületek. Az egyik ilyen a HARDCORPS, melynek a vezetőjét testesítjük meg. Nemcsak a

bűnözők, hanem egy új drog megjelenése is borzolja a kedélyeket. Aztán szép lassan kiderül, hogy az egész drogbiznisz hátterében egy őrült tudós áll, aki így akarja átvenni a hatalmat.

Nagy gondot fordítottak a fejlesztők a karakterábrázolásra. Mivel a készítők elég nagy hányada részt vett a Duke Nukem készítésében, tudták, hogy csak úgy érhetnek el sikert, ha valódi karaktert varázsolnak a képernyőre. Lejárt a névtelen tengerészgyalogosok kora, a jövő a Blade-é és Duke-é.

Van még egy dolog, amiben az Activision lepipálja a konkurenciát. A Sinben a főhősnek társa is lesz, aki elég sok dologban a segítségünkre lehet. A Mesterséges Intelligencia megfelelő használatával ez a lehetőség az átlagos lövöldözős játékok fölé emelheti a Sint.

A technikai megvalósítás is egy külön történet. Mint olyan sok más program, a Sin is a Quake engine-t fogja használni. A fejlesztés elég sok időt igénybe vett, s még a megjelenés előtt az ID kihozta a Quake 2-t. No ez aztán betett a Sinnek, hiszen nekik mindenféleképpen jobbat kell kihozniuk a sikerhez.

Ez a folyamatos késés egyik legnagyobb oka. A várakozás azonban, úgy tűnik, megéri. A grafikát elnézve a Sinnek nem lesz szégyenkeznivalója. A Duke Forever képein látszott egy terepjáró, amit a főhős vezethet. Nos, a Sinben is lesz dzsip, sőt az ígéretek szerint még más gépekkel is

száguldozhatunk a jövő útjain. Lassan a 3D-s lövöldözős programok és az autóversenyek is összemosódnak.

megjelent néhány olyan kép, ami a kelleténél többet árul el a speciális dolgokról. Itt van például néhány egészen pofás víz alatti felvétel, melyben Blade egy szigorú kinézetű szigonypuskát tart kézben, s ráadásul búvárruhát öltött magára. Innen már nem nehéz rájönni, hogy nagy valószínűséggel lesz a fegyverek között szigonyfegyver…

A Blade megjelenése valamikor a tavasz végére várható. Sokan a Quake egyik nagy ellenfelének tartják, de szerintem a Quake 2 megjelenése elmosta a trónfosztás minden reményét. Aztán nem szabad megfeledkezni arról az apró

Egyetlen terület volt, ami még az újságírók előtt is titok volt. Nem voltak hajlandóak elárulni, hogy milyen fegyverek és tárgyak lesznek a játékban. Mint tudjuk, ezek a legfontosabbak egy akciójátékban. Valaki azonban kiszivárogtatott egy információt egy lézer irányzékkal ellátott karabélyról. A nagy titkolózás ellenére azonban tényről, hogy mostanában fog megjelenni a többi Quake-verő (Prey, Unreal, Duke Forever). Választék tehát lesz bőven, csak győzzük processzorral és 3D gyorsítóval.

Mocsy

Találkozzon velünk!

IFABO

BUDAPEST

1998

Nemzetközi Szakvásár

- Számítástechnika
- Telekommunikáció
- Repro- és másolástechnika
- Irodaszervezés
- Irodabútor

1998. május 5-9.

Budapesti Vásárközpont

Naponta: 10.00-18.00 óráig,
szombaton 16.00 óráig

CD GURU 98/3

JÁTÉKDEMOK:

Armor Command (W95)
Castrol Honda Superbike (W95)
Deadlock 2 (W95)
Demonworld (W95)
Emergency (W95)
Entrepreneur (W95)
GP 500 (W95)
Jack Orlando (W95)
Mysteries of Sith (W95)
Jaggernaut Corps (W95)
NBA 98 (W95)
Neophyte (W95)
Planets War
Real Golf (W95)
RuneWar (W95)
Seven Years War (W95)
Sim Safari (W95)
SubSpace 1.33 (W95)
Survival (W95 - 3Dfx)
Swoosh (W95)
UBI F1 (W95 - 3Dfx)
Witcher (W95 - 3Dfx)

EXTRA AJÁNLATUNK

Backdrop képek
MODS -
régi Amigás modul gyüjtemény

WinAmp 1.8
+ 50 plug-in
+ skin

SHAREWARE JÁTÉKOK:

BreakOut
L5rc
Ufo Invasion
Varmin's Eltris
YIFF 1.0
Absolute Slots (W95)
3D Domino
BabyGames (W95)
Destroyer 113 (W95)
Dirtbike (W95)
Domino 95 (W95)
Domino X (W95)
Knuddles Minigolf (W95)
Hakoniwa (W95)
Main Line (W95)
Patience (W95)
Tomato Ping-Pong (W95)
Pioneer! (W95)
Real Deal (W95)
Spinball (W95)
Skirmax (W95)
Snakin (W95)
Topcard (W95)
Ultimate Poker (W95)
Hunter (W95)
DriftZone (W95 - 3Dfx)
Crazy Marbles (W95 - 3Dfx)

MOVIE SZEKCIÓ:

F15
Tex Murphy Overseer

CHEAT ÉS PATCH SZEKCIÓ:

50 cheat
10 patch
Game Wizard
Hex Workshop (W95)
Cheat O-matic (W95)
Ultimate Editor (W95)
Universal Game Editor (W95)
Universal Hint System (W95)

LEMEZÚJSÁGOK:

Dream On 3
Korall 1
Solaria 97/12
Solaria 98/2

SCREEN SAVER-EK

0 válogatott screen saver

WADS (QUAKE 1 PÁLYÁK)

SHAREWARE UTILITY (DOS)

3D Starmapper
Apple II emulátor
Canvas 1.1
CD Navigator 1.1
DOS 70 2.0
Dirtel
DWare
GD View 0.91
Ketchup Killers Commander 0.92
LibrHire
LMuse 0.1
Multi Module Player
IntraDOS 1.3
Parallel Copy 3.03
MP3 Lister
MP3TAGer 1.30
PC Cube 1
Polygonical Sphere G.
CDbench
Extended File Finder
Star Generator 0.9
TC patch
Tlabel Database
CrossMagic 3.02

SHAREWARE UTILITY (WIN95)

Tray collection
Acid Wav 1.0
Bookmark Integrator
CalendEzy 1.01
Castillo Image Viewer
CD Magic 1.0
CDMax 1.5
Ez-unzipper
GoAgent 2.0!
Go!zilla 3.0
St Patrick saver
HyperMake 3.6
Millenium Multimedia V.
Photo Base Deluxe
Screensaver Composer
TimeEzy 1.01
Tagmaker
GWS 1.1y
JetAudio